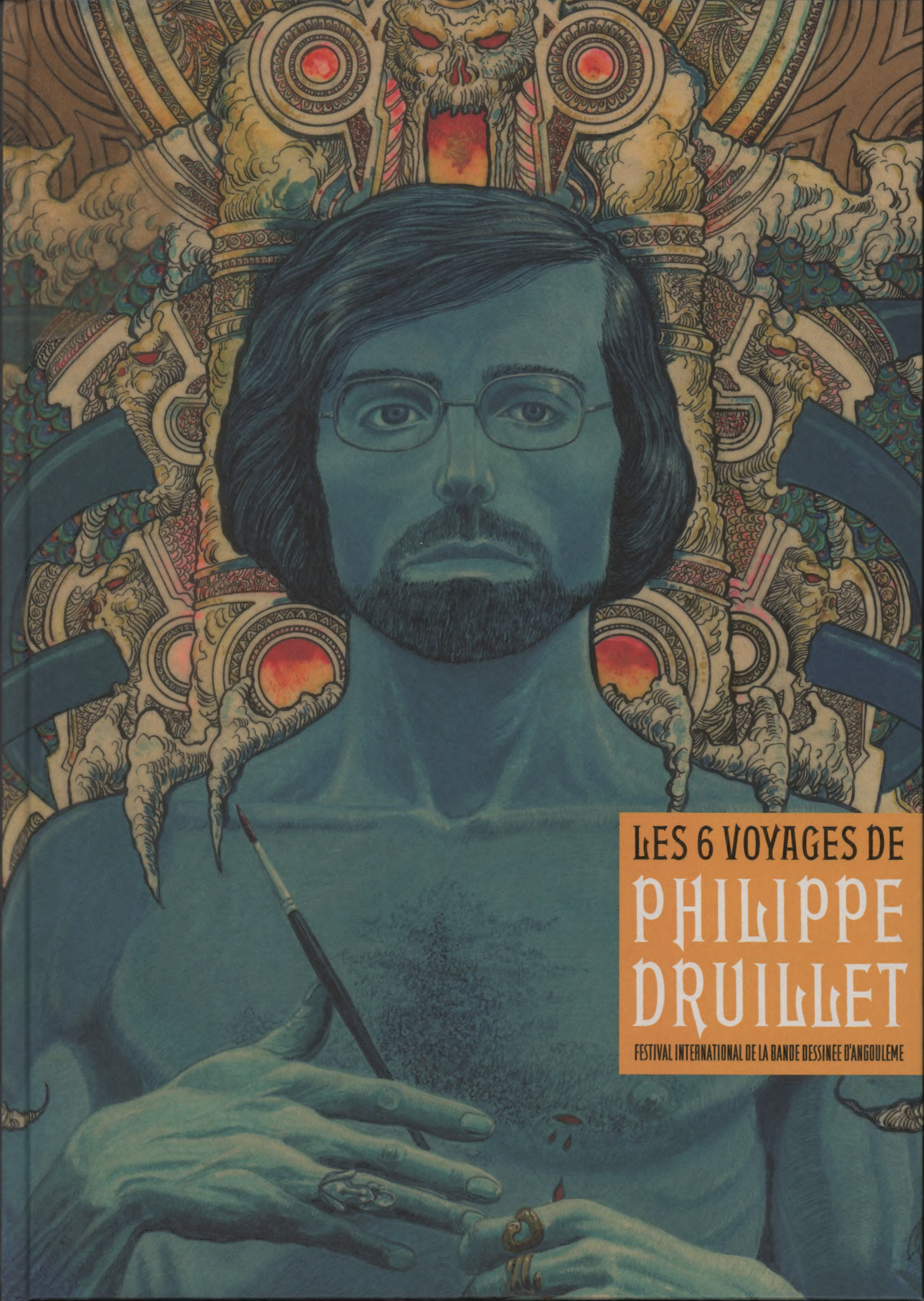
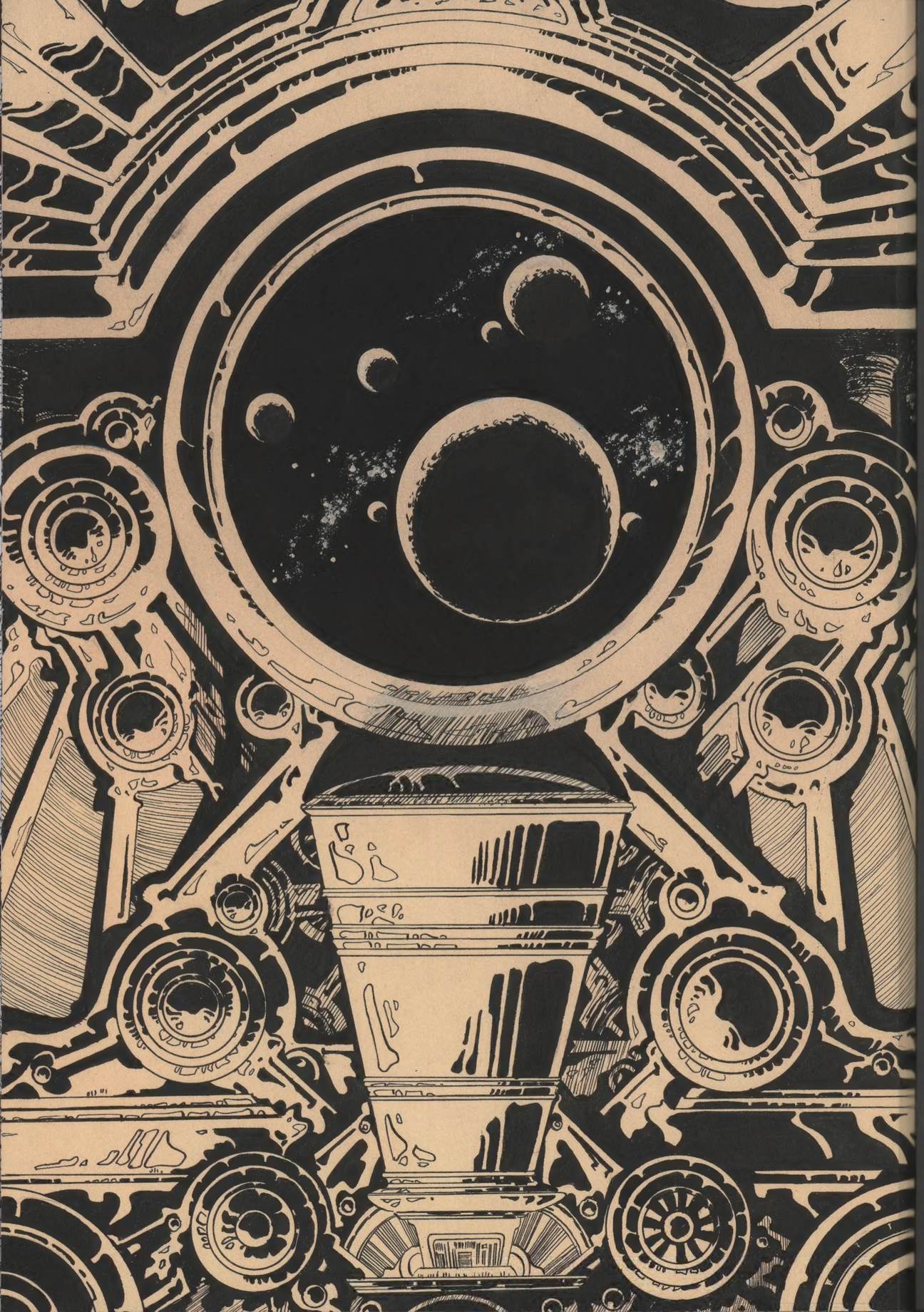

LES 6 VOYAGES DE
PHILIPPE
DRUILLET
FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINEE D'ANGOULEME

PHILIPPE DRUILLET

"Certains rêveurs vont plus loin et leurs fantasmes
les entraînent aux confins de l'imaginaire.
Philippe Druillet est de ceux-là.
Ses légendes barbares n'ont pas fini de me fasciner,
et je le considère comme un superbe illustrateur,
doué d'une puissante vision créatrice." GEORGE LUCAS



LES 6 VOYAGES DE PHILIPPE DRUILLET

Texte de Laurent Duroche
Commissariat par Laurent Duroche,
Jean-Baptiste Barbier et Clémentine Hustin

EDITIONS BARBIER
ANGOULEME, FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINEE

Introduction

Ouvrir un album de Philippe Druillet, c'est créer une faille dans la fabrique du réel et découvrir à travers elle une infinité de possibles aussi fascinants qu'aliénants. C'est être happé par une main titanesque qui nous arrache de notre matérialité pour nous propulser dans des ailleurs prodigieux. On ne lit pas du Druillet avec l'esprit tranquille ; on le lit avec la cervelle en ébullition, dans un effort constant pour appréhender les dimensions physiques et spirituelles de ces instantanés apocalyptiques où tout semble à la fois naître et mourir, où la nature figée de la bande dessinée est contredite par une impression de vie tenace, grouillante, tumultueuse, reflet des visions et réflexions de Philippe Druillet sur son existence et le monde dans lequel celle-ci prend place.
Philippe Druillet dessine, peint, sculpte, met en scène. Il a pulvérisé les carcans de la bande dessinée de science-fiction en 1970 dans les pages du magazine *Pilote*, a cofondé la mythique revue *Métal Hurlant*, a fait entrer ses planches dans les galeries d'art, a réalisé le clip *Excalibur* de William Sheller, a créé plusieurs séries d'animation et CD-ROM.
Il a côtoyé les flamboyants rebelles de l'underground culturel parisien, a dîné avec au moins un président de la République. Il a influencé des générations de créateurs d'images après avoir lui-même ingéré des milliers de pages de bandes dessinées et de romans, des milliers d'heures de films. Il est le fils de parents collaborateurs et le père d'un courant artistique ouvert sur le monde.
Son corpus d'œuvres est le résultat d'une sensibilité extrême couplée à une imagination sans limites.
Ses intuitions de jeunesse ont changé le monde de l'art graphique. Son parcours est une sombre et glorieuse ode au chaos, au doute, à la passion et à l'amour.
Voici son odyssée, en six étapes : les 6 voyages de Philippe Druillet.

Les pages de garde ainsi que les détails de planches qui émaillent ce catalogue sont reproduits à taille réelle, laissant deviner les grands formats sur lesquels travaille Philippe Druillet.

1. L'architecture du chaos

Philippe Druillet est un constructeur fou. Un inlassable, infatigable architecte du chaos, dont l'imaginaire a accouché de centaines de structures démentes. Cathédrales gothiques perdues dans les confins les plus obscurs et maudits de l'univers ; machineries insensées à la géométrie occulte ; villes cannibales aux mégastructures osseuses ; visages de pierre titanesques aux bouches hurlantes avides de sacrifices ou vomissant une fange méphitique…

La fonction de cette architecture n'est pas d'accueillir la vie. Elle en constituerait presque l'antithèse, ou du moins un avertissement sur ce que cette vie pourrait devenir – est devenue ? – si la folie des hommes n'inverse pas sa néfaste entropie. La cité "las-vegasienne" de *Delirius* comme absurde aboutissement d'un consumérisme frénétique ; les édifices terrifiants d'*Yragaël* érigés au nom de sombres cultes ; la sublime Carthage de *Salammbô*, repaire d'une caste égoïste ; la cité de Kazhann de *Chaos*, aberrant empilement de trésors d'antan vilement dérobés… Chez Druillet, chaque invention architecturale a sa raison d'être, son symbolisme, et pourtant ses créations ne semblent pas être le fruit d'une réflexion froidement élaborée ; plutôt le geste fiévreux d'un artiste qui ressent son dessin plus qu'il ne l'intellectualise. Ces constructions déploient une puissance évocatrice à nulle autre pareille : elles n'accueillent pas les héros de l'histoire, elles racontent l'histoire. Leurs spécificités donnent corps au monde où prend place le récit. *"La forme suit la fonction"*, disait le célèbre architecte américain Louis Sullivan, pionnier du fonctionnalisme. Chez Druillet, la forme suggère la fonction. Abstractions géométriques, labyrinthes psychiques, excroissances organiques suppurantes, forêts métalliques de pics acérés : derrière chaque folie réside une idée maîtresse qui dresse un tableau d'une ahurissante démesure, où l'homme est rendu à l'état de fourmi affolée face à des forces cosmiques qui se jouent de sa dérisoire insignifiance.

Instinctivement, Druillet a toujours su piocher dans son immense banque mentale d'imaginaires concomitants pour adopter l'approche visuelle apte à convoyer ses atmosphères et ses concepts.

"J'aurais adoré être architecte. Mais mon architecture est imaginaire, elle ne tient pas debout."

Ce sens de la forme ne doit rien à un apprentissage classique mais davantage à une intuition née d'un bouillon de culture dont la résultante est la création d'un "nombre d'or" personnel, clé de voûte d'une œuvre fractale contenant à la fois l'infiniment grand et l'infiniment petit. Une sorte de mythologie architecturale qui trouve ses fondations dans des strates cumulées de chocs littéraires et esthétiques. Très jeune, Philippe Druillet est exposé au Temple Expiatori de la Sagrada Família, miracle de modernisme catalan façonné par Antoni Gaudí, et il comprend qu'une architecture peut muter, détourner, réinterpréter, fusionner. Les façades de la Passion et de la Nativité de l'édifice barcelonais hantent celles de plusieurs constructions druilletiennes. Puis d'autres strates s'ajoutent : les énigmatiques statues de l'île de Pâques, témoins mutiques d'une époque depuis longtemps révolue ; les cathédrales de fer de Gustave Eiffel ; les bouches béantes du parc des Monstres des jardins de Bomarzo ou celle de la façade du cabaret de l'Enfer du vieux Montmartre, les géométries insensées d'Escher, le mystère insondable de *L'Île des morts* d'Arnold Böcklin… Et, peut-être par-dessus tout, ultime strate qui ouvre une brèche vers le champ de tous les possibles : les cités cyclopéennes issues de la cosmogonie de Howard Phillips Lovecraft, monuments impies voués à la gloire d'entités oubliées par l'homme. Des cités faites de mots, ceux, savamment choisis, faussement descriptifs mais fantastiquement incantatoires, du maître de Providence. Ce formidable puzzle sans pièces (ou au nombre infini de pièces, c'est selon) ne pouvait que trouver écho au sein de l'intarissable imaginaire visuel de Philippe Druillet.

Mais l'artiste n'embrasse pas l'architecture uniquement à travers les édifices qu'il élabore sur le papier. Ses œuvres elles-mêmes sont des cathédrales bâties via une mise en cases et en pages qui va évoluer d'une fulgurante manière après sa première bande dessinée pour Eric Losfeld, *Le Mystère des abîmes* (1966). Conscient que le format raisin (50 x 65 cm) rétrécit son champ de vision et en étouffe les excroissances, témoin des expérimentations vertigineuses de certains collègues – tel Nicolas Devil avec sa *Saga de Xam* –, Druillet passe au format grand aigle (75 x 110 cm) dès le début des aventures de Lone Sloane dans les pages de *Pilote*, en 1970. Le découpage séquentiel traditionnel, auquel Druillet tentera parfois de se tenir pour suivre le rythme narratif de certains scénarios, est pulvérisé, les planches deviennent des fresques organiques conçues par un alchimiste mêlant Art nouveau et ornements cabalistiques, où la rigueur symétrique le dispute aux volutes les plus exubérantes. Là encore, l'architecture se fait narration, non pas figurative cette fois, mais instinctive : contempler une page de Druillet, c'est d'abord subir une pure décharge visuelle sensitive. Le choc initial encaissé, il faut entrer littéralement en elle pour en décrypter les secrets. Si l'architecture de Philippe Druillet ne tient pas debout, c'est qu'elle n'en a pas besoin : elle évoque, elle insuffle, elle palpite, sombre triomphe d'un désespéré qui exorcise des futurs trop possibles.

◂ **1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 32 [détail]
Encre de Chine sur papier
84 x 64 cm
Collection privée, Fondation Boon

“Toute architecture est amenée à être détruite. Aujourd’hui, nous délaissons les connaissances architecturales des siècles passés sous couvert de progrès. Nous vivons dans un monde d’oubli.”

▸**1971** *La Saga d’Elric le Nécromancien*
planche 13
Encre de Chine et rehauts de gouache blanche sur papier
89 x 65 cm
Collection privée
Christophe Vattier

◂**1973** Lone Sloane
Delirius
Encre de Chine sur papier
87 x 67 cm
Courtesy Galerie Barbier

"Dans le découpage, tout est une question d'équilibre. Cet équilibre se construit en fonction des actions et des moments. Le premier Delirius *est le seul livre où j'ai conformé mon dessin au scénario."*

"J'adore les églises et les grands monuments. Leurs pierres gardent en elles des siècles de ferveur, de doute et de peur."

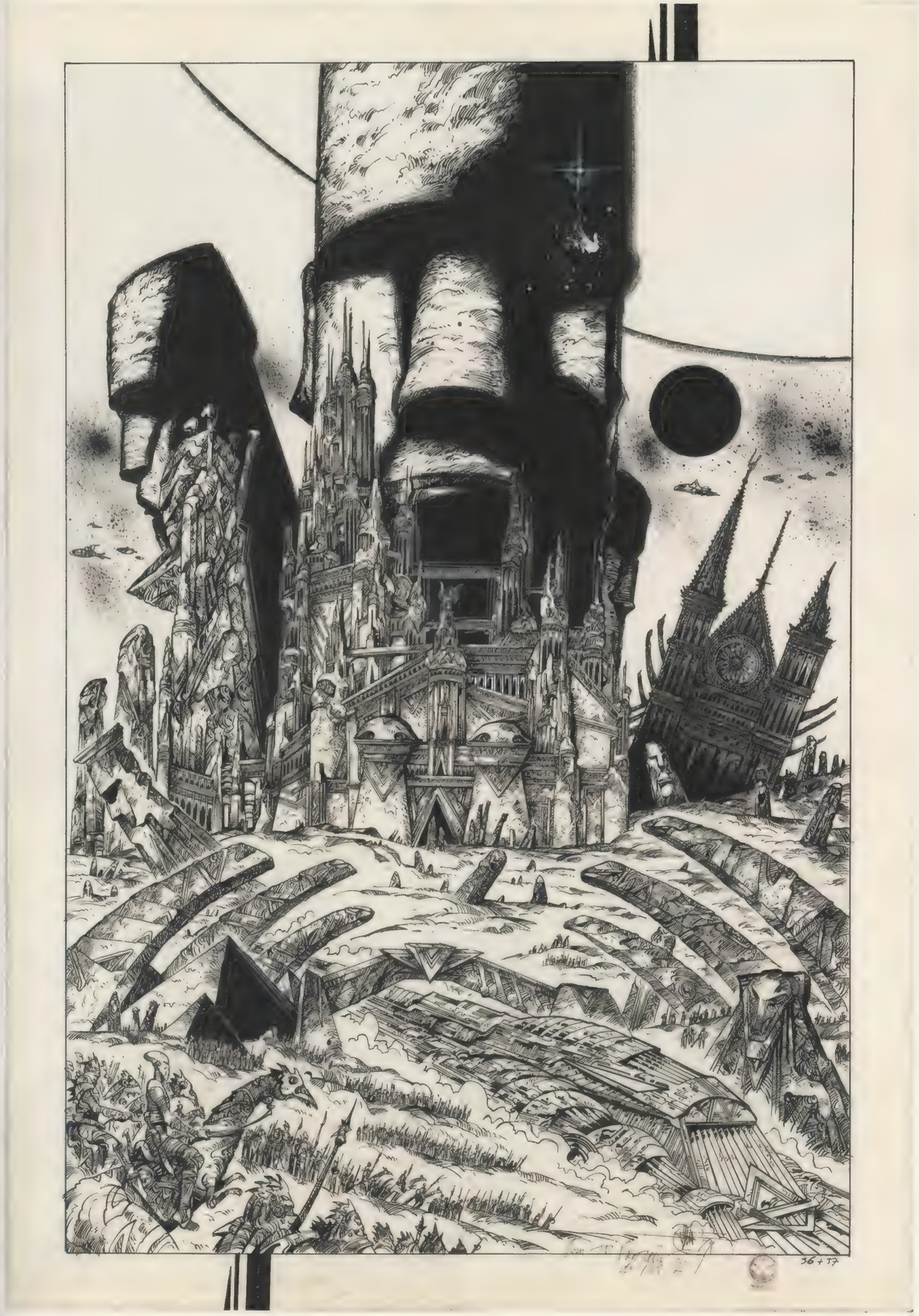
▶**1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 32
Encre de Chine sur papier
84 x 64 cm
Collection privée
Fondation Boon

"Dans le monde de l'art, il y a le fameux nombre d'or. J'ai créé mon propre nombre d'or avec un goût pour la décoration, l'enluminure et la composition. Le nombre d'or druillesque, c'est : symétrie, géométrie, architecture et fractalité. C'est une forme d'écriture personnelle, sur mesure. Il n'est pas question de faire école, je ne parle que de mon travail. Etre autodidacte et ne pas avoir eu de maître a été une chance. Cela m'a obligé à inventer moi-même mon monde géométrico-spatial."

▶ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 16
Encre de Chine sur papier
98 x 74 cm
Collection privée

▶ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 36/37
Encre de Chine sur papier
129 x 97 cm
Collection privée

"J'ai eu des chocs essentiels au cours de ma jeunesse. Lorsqu'à 5 ans tu découvres la Sagrada Família, c'est extraordinaire. Elle m'a plus influencée que la pyramide de Khéops ! Gaudí ne voulait pas faire une cathédrale avec des arcs-boutants, mais avec des arbres !"



"Pour nourrir mon appétit de vie, j'ai besoin de défis à affronter."

▶**1982** Salammbô
Carthage, couverture
Encre de Chine, encres de couleur et gouache sur papier, 72 x 56 cm
Collection privée, Fondation Boon

▼▼**1980** *Salammbô*
planche 34/35
Encre de Chine sur papier, 70 x 105 cm
Collection privée, Jean-Baptiste Barbier

TUCHA

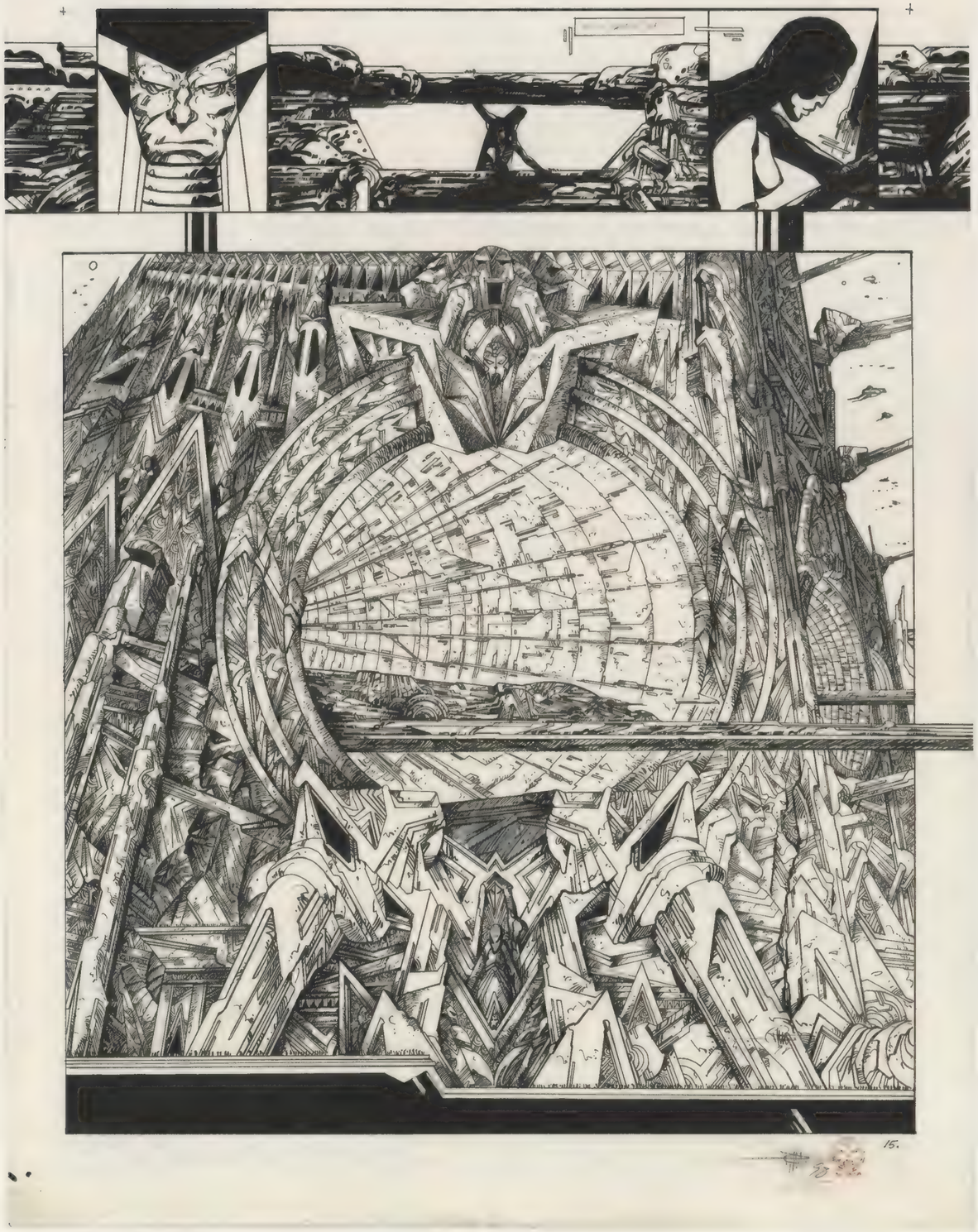
PERSONNE ENCORE NE LA CONNAISSAIT. ON SAVAIT SEULEMENT QU'ELLE VIVAIT RETIRÉE DANS DES PRATIQUES PIEUSES. DES SOLDATS L'AVAIENT APERÇUE LA NUIT SUR LE HAUT DE SON PALAIS À GENOUX DEVANT LES ÉTOILES ENTRE LES TOURBILLONS DES CASSOLETTES ALLUMÉES. C'ÉTAIT LA LUNE QUI L'AVAIT RENDUE SI PÂLE, ET QUELQUE CHOSE DES DIEUX L'ENVELOPPAIT, COMME UNE VAPEUR SUBTILE. SES PRUNELLES SEMBLAIENT REGARDER TOUT AU LOIN, AU-DELÀ DES ESPACES TERRESTRES.

MORTS ! TOUS MORTS ! VOUS NE VIENDREZ PLUS OBÉISSANT À MA VOIX, QUAND, ASSISE SUR LE BORD DU LAC, JE VOUS JETAIS DANS LA GUEULE DES PÉPINS DE PASTÈQUES ! LE MYSTÈRE DE TANIT ROULAIT AU FOND DE VOS YEUX PLUS LIMPIDES QUE LES GLOBULES DES FLEUVES. VOUS LES AVEZ TUÉS, MANGÉS. QU'AVEZ-VOUS FAIT ! QU'AVEZ-VOUS FAIT !

VOUS TOUS NE VOUS AI-JE POINT ASSEZ NOURRIS ? OÙ ÊTES-VOUS DONC ICI ? EST-CE UNE VILLE CONQUISE, OU DANS LE PALAIS D'UN MAÎTRE ? ET QUEL MAÎTRE ? LE SUFFÈTE HAMILCAR, MON PÈRE, SERVITEUR DES BAALS !

NAAK'HAVAS

34+35



◂ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 15
Encre de Chine sur papier
115 x 93 cm
Collection privée

"Le métier de la bande-dessiné est très dur, c'est un travail de bénédictin. Lorsque tu as mis au point ta planche, il faut ensuite l'encrer. Ce qui est beau, c'est que même si tu as fait un crayonné plus ou moins précis, l'encrage va apporter encore d'autres choses."

1974 Yragaël
Yragaël ou la fin des temps
planche 51
Encre de Chine et rehauts de gouache blanche sur papier
87 x 66 cm
Collection privée
courtesy MEL Publisher

▼▼[détail]

"Dans mes albums, l'histoire continue en dehors des planches. Je ne fais que des plans-séquences, des plans entiers sur une page, mais je ne peux pas faire des planches de 4 mètres sur 5 ! En vérité, chaque page mériterait de mesurer 4 mètres sur 5..."

◂ **1973** Lone Sloane
Delirius, planche 38
Encre de Chine sur papier
97 x 77 cm
Collection privée, Julien Lheritier

▾▾ [détail]

"Une planche, c'est de l'architecture. J'ai en tête ce qui doit se passer, ce que les personnages doivent se dire et où je dois les situer. Je les place toujours géométriquement. Ce n'est pas dans les Salammbô *qu'il y a le plus de folies de découpage, mais plutôt dans* les 6 Voyages *et les* Delirius."

VOICI L'ÎLE DU GOUVERNEUR, À UNE CENTAINE DE MILLES DE LA CÔTE OUEST DU CONTINENT.

LE PALAIS EST AU CENTRE. C'EST DANS SES CAVES QUE SE TROUVE LE BUT À ATTEINDRE : LE TRIBUT DE SHAAN.

◂ **1978** Lone Sloane
Gail, planche 33
Encre de Chine sur papier
75 x 59 cm
Collection privée

2. Ainsi naquit la préscience-fiction

Au sens premier du terme, la science-fiction est l'art d'imaginer le futur en se basant sur les technologies d'aujourd'hui. Mais il y a autant de sciences-fictions qu'il y a de créateurs dévoués au genre. Philippe Druillet est, avant toute chose, un auteur de science-fiction. Il dirait qu'il l'est devenu non seulement par appétence, mais aussi et surtout par nécessité. Fils de parents pétris d'idéaux fascistes, il refuse de tout son être cet "héritage" et combat la terne réalité par l'imaginaire. Dès son enfance, il transforme son environnement en théâtre d'aventures situées dans un ailleurs chimérique, comme lorsqu'il reconfigure mentalement les mécaniques rouillées des machines agricoles de ses vacances dans le Gers en autant d'engins futuristes, aux commandes desquels il s'envole dans un ciel dont l'immensité étoilée le fascine.

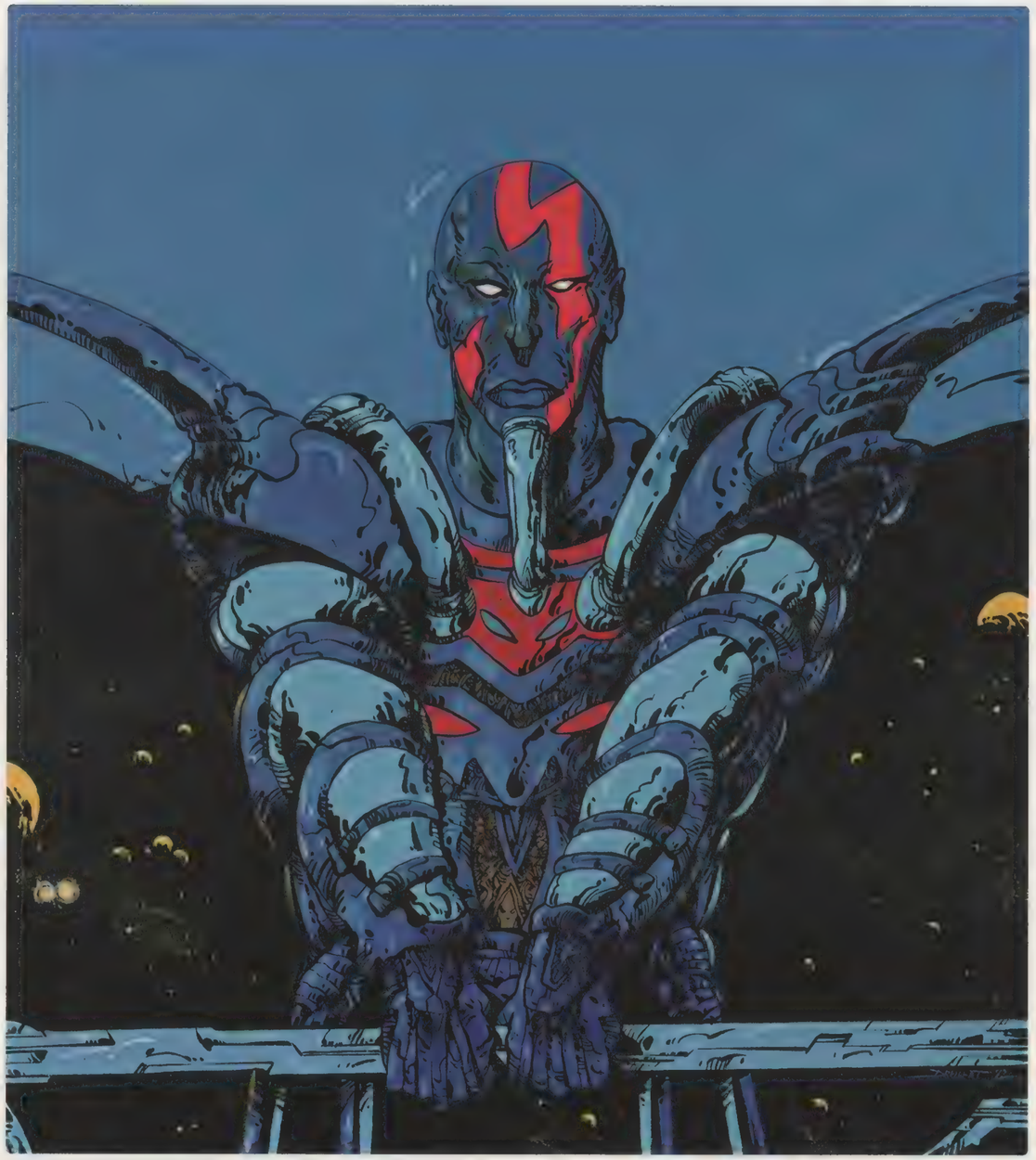
Le Gers, justement, a été la première étape du retour en France après l'exil catalan, au sein d'une branche de la famille Druillet. Puis c'est une marche forcée en direction de la banlieue est de la région parisienne, où Philippe se rappelle avoir eu froid et *"crevé la dalle"* dans d'aliénantes cités de béton, alors que les Druillet du Gers *"se gavaient de gibier"*. Lorsque sa mère et sa grand-mère s'installent à Paris, dans le XVI[e] arrondissement, où la seconde travaille comme concierge, il découvre la revue *Robinson* (1936-1940), qui publie notamment des strips venus des Etats-Unis. C'est la rencontre avec *Guy l'Eclair*, version francisée de *Flash Gordon*. Fusée spatiale, tyran extraterrestre, créatures extraordinaires... Le choc est monumental, et l'envie de devenir créateur de bande dessinée étreint immédiatement le jeune Druillet, pour ne jamais plus le quitter. D'autres chocs surviennent dans la foulée : les *Blake et Mortimer* d'Edgar P. Jacobs, puis la littérature de science-fiction. Ray Bradbury, Jules Verne, les aventures de Northwest Smith imaginées par Catherine L. Moore, les parutions du Fleuve Noir, parmi lesquelles les œuvres de Stefan Wul, le marquent tout particulièrement. Philippe Druillet ne cessera de dévorer de la SF, faisant ainsi doucement mijoter sa propre mixture en attendant de se lancer à son tour dans les étoiles...

Le héros science-fictionnel de Philippe Druillet sera Lone Sloane, né pendant les longues heures d'ennui d'un service militaire passé au fort d'Ivry. Son avènement a lieu en deux mouvements. D'abord dans *Le Mystère des abîmes* en 1966, où le personnage se conforme volontiers aux archétypes de l'aventurier intrépide et cynique affrontant les innombrables et étranges périls que renferme le vaste univers. L'influence de *Flash Gordon* et de Catherine L. Moore est indéniable, comme le démontrent un prêtre sorcier aux faux airs de Ming l'impitoyable et un side-kick martien nommé Yearl qui rappelle l'acolyte de Northwest Smith, le Vénusien Yarol. L'ambiance est à la SF pulp et exotique, déjà teintée d'une mythologie où point l'influence de Lovecraft. Mais au moment où les pérégrinations de Lone Sloane le conduisent dans les pages de *Pilote*, tout a changé.

La dimension à la fois fataliste, mystique et existentielle du premier des *6 Voyages de Lone Sloane*, *Le Trône du dieu noir*, contamine le dessin, ses ambitions, sa mise en cases. Druillet est passé au format grand aigle et laisse s'exprimer la démesure de sa science-fiction intime. L'épreuve que traverse Lone Sloane transforme l'aventurier narquois en damné du cosmos à la recherche de sa propre humanité. Peut-être faut-il y voir l'écho d'un des plus grands chocs littéraires de la jeunesse de l'artiste, *Le Temple du passé* de Stefan Wul, où le héros renaît à la fin du récit en titan maudit au destin tragique...

Ce qui est sûr, c'est que Druillet a enfin inventé SA science-fiction. Il imprègne ses galaxies de menaces funestes, reflets des pires pulsions de l'être humain qui a étendu sa néfaste influence dans tous les recoins de l'univers et dont la folie se heurte parfois à celle d'entités encore plus méphistophéliques que lui. Le progrès n'a pas élevé l'homme, il lui a seulement permis de poursuivre plus loin et plus vite sa trajectoire autodestructrice. Mais il y a de la beauté dans le chaos, une indéniable fascination dans la manifestation d'une démence à l'échelle galactique, et Druillet plonge avec fièvre dans la représentation cauchemardesque de ces périls interstellaires, embrasse leur démesure, saisi d'un désespoir baudelairien qu'il essaime aux quatre coins de l'espace avec une poésie barbare. Il détourne les conventions visuelles du genre pour accoucher de fresques à l'impact graphique sidérant, comme ces champs de bataille spatiaux striés de lasers rectilignes ou ces vaisseaux délirants bardés de piques acérées et de protubérances biomécaniques. Les excès de son trait transcendent les limites de l'imaginaire science-fictionnel pour le reconfigurer, le tordre, le torturer. Lire Druillet revient à explorer les contrées tourmentées d'un enfer sidéral que Lone Sloane n'aura de cesse de parcourir à la poursuite de son pire ennemi : lui-même. Dans un geste qu'il qualifierait certainement de médiumnique, en cherchant à s'arracher d'une réalité trop terre à terre, Philippe Druillet a inventé l'*über science-fiction*, dont il est et restera le chaman incontesté et incontestable.

"Quand j'ai découvert la science-fiction, c'était une évasion, une vision du monde différente et positive, faite d'inventions illimitées. Je voulais grandir à tout prix pour connaître ce monde et le décrire. C'était un besoin éperdu, car je me sentais lui appartenir."



◂ **1985** *Vuzz*
Couverture de la 3e édition
Acrylique sur bois
102 x 65 cm
Collection privée

▲ **1992** *Hamilcar Barca*
d'après *Salammbô*
Acrylique sur toile
88 x 67 cm
Collection privée

"La science-fiction, c'est l'histoire des sociétés, alors que le fantastique, c'est l'aventure personnelle. Beaucoup d'hommes politiques feraient mieux de lire de la SF plutôt que Proust : ce genre explore ce que pourrait être une société idéale et merveilleuse, il invente un monde meilleur. Mais ce monde est à double tranchant et, actuellement, il nous détruit."

▶ **1978** Lone Sloane
Gail, planche 3
Encre de Chine sur papier
80 x 60 cm
Collection privée

▼▼ **1982** Salammbô *Carthage*
planche 50/51
Encre de Chine sur papier, 79 x 112 cm
Collection privée, Christophe Vattier

L'ANNONCIATEUR-DES-LUNES QUI VEILLAIT TOUTES LES NUITS AU HAUT DU TEMPLE D'ESCHMOÜN, POUR SIGNALER AVEC SA TROMPETTE LES AGITATIONS DE L'ASTRE, APERÇUT UN MATIN, DU CÔTÉ DE L'OCCIDENT, QUELQUE CHOSE DE SEMBLABLE À UN OISEAU FRÔLANT DE SES LONGUES AILES LA SURFACE DE LA MER.

SEPT 82.

50/51

"J'aime l'esthétique de la mécanique. Les moteurs sont construits comme des cerveaux humains, ce sont des milliards de petits tubes. Sorti de son châssis, le moteur est une sculpture."

▶**1976** *La Nuit*, planche 11
Encre de Chine sur papier
66 x 53 cm
Collection privée
Christophe Vattier

1973 Lone Sloane
Delirius, planche 62/63
Encre de Chine sur papier
103 x 69 cm
Collection privée, Fondation Boon

▼▼ [détail]

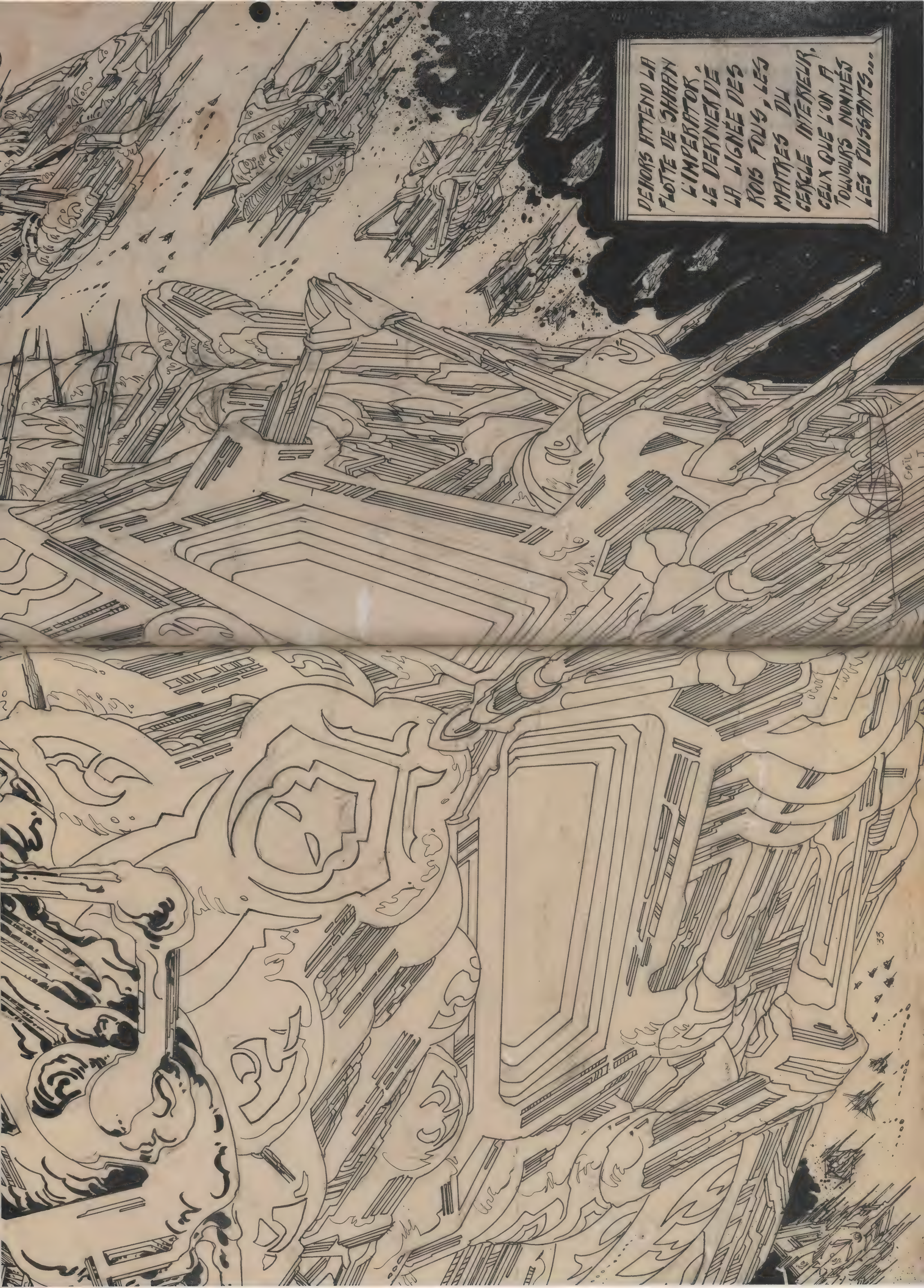
"Aujourd'hui, je suis terrifié de voir devenir réalité ce que j'ai dessiné en puisant dans les romans de SF. Nous nous rendons compte que ce rêve de dessinateurs, de cinéastes et de peintres est devenu un cauchemar absolu, donnant raison à des Thomas Disch et des Norman Spinrad qui décrivaient l'horreur et la destruction. Cette modernité hystérique est en train de nous détruire."

◂**1978** Lone Sloane
Gail, planche 33
Encre de Chine sur papier
75 x 59 cm
Collection privée

▾▾[détail]

"Le problème de l'artiste est qu'il veut être éternel. C'est ce qui nous pousse à la création : parlera-t-on encore de nous après notre mort ?"

DEHORS ATTEND LA FLOTTE DE SHRAN L'IMPÉRATOR, LE DERNIER DE LA LIGNÉE DES ROIS FOUS, LES MAÎTRES DU CERCLE INTÉRIEUR. CEUX QUE L'ON A TOUJOURS NOMMÉS LES PUISSANTS...



◂ **1976** Illustration pour le livre de Lovecraft *Démons et Merveilles* [détail]
Encre de Chine sur papier
85 x 67 cm
Collection privée

3. Des héros et des monstres

Le doute n'est pas permis : Philippe Druillet est un auteur de science-fiction. Mais sa science-fiction ne ressemble à aucune autre. Si elle constitue à elle seule un continent entier à arpenter et explorer, c'est bien parce qu'elle a sans cesse été remodelée par d'autres courants qui ont tout autant marqué l'artiste. Sloane est certes le produit d'archétypes du genre digérés à la sauce Druillet, mais son évolution vers une figure maudite traversant l'univers comme un antimessie à la recherche de sa part d'ombre est en partie due aux traces indélébiles laissées dans le cerveau de l'auteur par deux autres tendances majeures de la culture populaire : le fantastique et l'heroic fantasy.
Des genres qui font résonner chez lui les échos d'une conviction très personnelle liée à la signification profonde des symboles et des mythes. Dans ces récits, Philippe Druillet ne voit pas qu'aventures, frissons et émerveillement, il discerne aussi la mince frontière séparant le monde des apparences de celui des mystères de l'existence. Une quête dont ses personnages sont les éclaireurs. Mais aussi les héritiers, d'autres mythologies comme d'autres héros.
Durant son adolescence, Philippe Druillet découvre l'auteur américain Howard Phillips Lovecraft. Ou plutôt le ressent. Lovecraft, c'est un pont entre l'horreur et la science-fiction. Une porte, un gouffre ouvrant sur un abîme de sublimes tourments, une poétique du cauchemar et de la paranoïa où règnent, dans les ténèbres de l'espace ou les profondeurs des mers, des dieux extraterrestres immémoriaux ayant précédé l'homme sur Terre, et qui attendent, dans les éons du Temps, l'opportunité d'un retour. La réalité n'est qu'un théâtre de la normalité, une illusion réconfortante qu'une rencontre fortuite, une exploration un peu trop téméraire se chargent de transformer en odyssée de la peur. A l'issue de cette dernière ne guettent que la folie ou la mort, provoquées par la conscience que l'homme n'est qu'insignifiance. Cette angoisse existentielle, Philippe Druillet la ressent déjà intimement, lui, produit d'un monde en guerre et révolté contre les pulsions les plus sombres de sa propre espèce. Un effroi qu'il va étendre à l'univers tout entier de sa science-fiction.

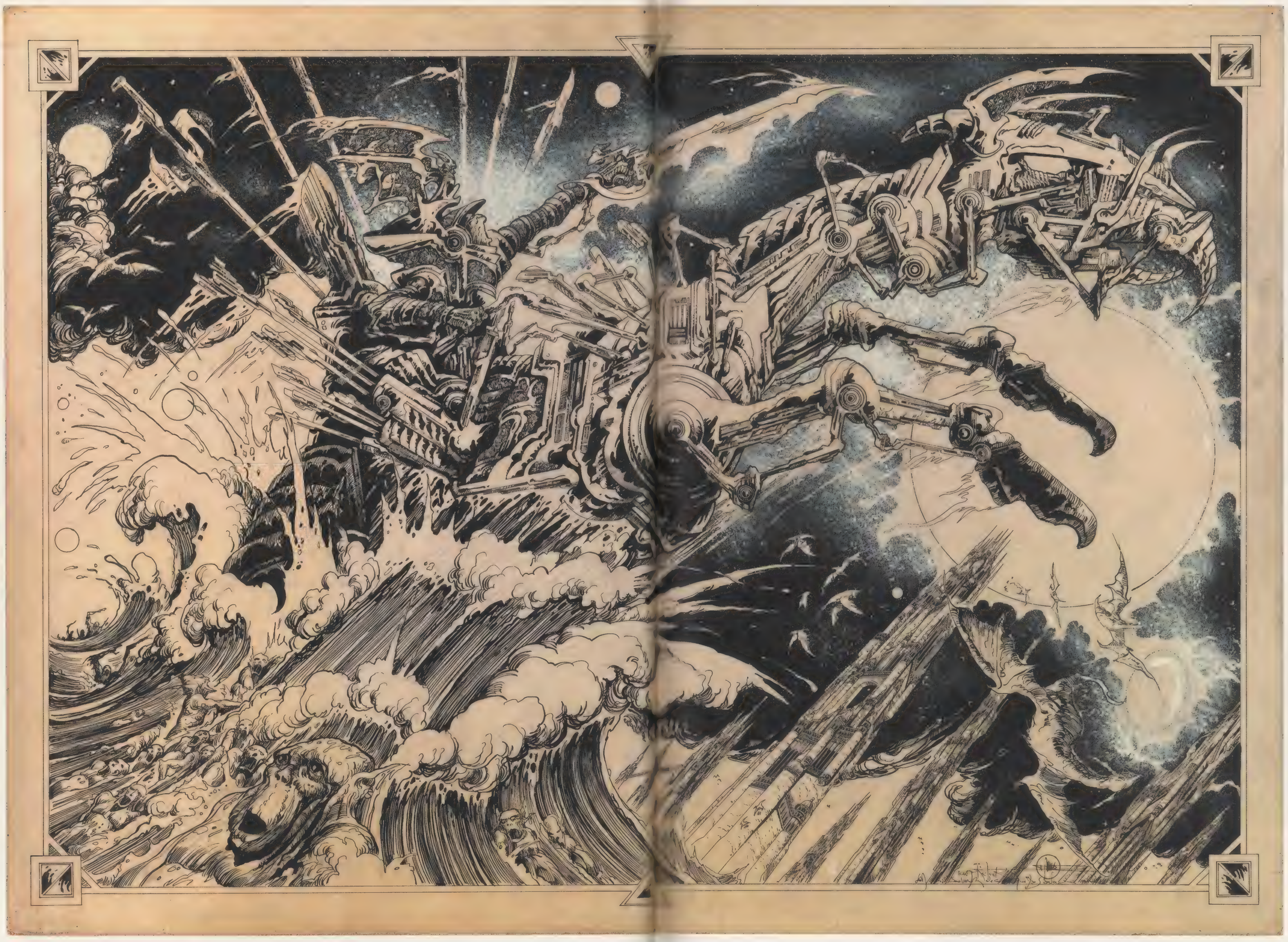
"J'ai dû absorber une tonne de livres et de films correspondant à ce que je cherche et à ce dont j'ai besoin, qui, une fois recomposés, forment un univers."

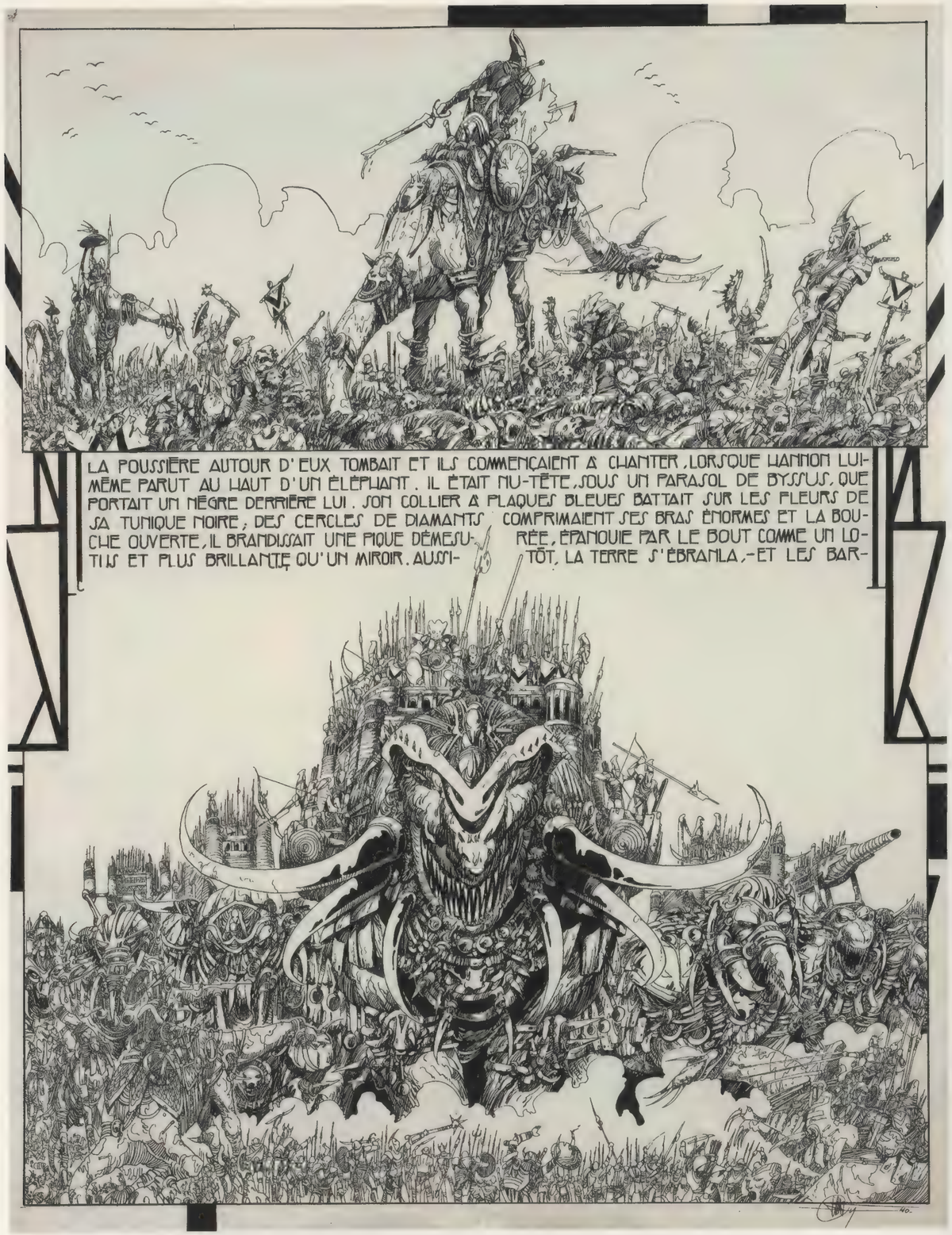
Dès *Le Mystère des abîmes*, en 1966, les Grands Anciens sont mentionnés. Trois ans plus tard, il dessine la couverture du n° 12 des *Cahiers de l'Herne* consacré au maître de Providence et livre une version illustrée de la nouvelle *La Cité sans nom*, archétype du mécanisme lovecraftien. Dans *Le Trône du dieu noir*, Sloane est capturé par des prêtres au service d'une déité qui, *"pourtant, n'est point mort"*, à l'instar du grand Cthulhu. Les trente premières pages d'*Yragaël* forment à elles seules une épopée lovecraftienne démesurée. En fait, c'est tout Philippe Druillet qui est profondément lovecraftien, car les deux créateurs se rejoignent dans leur inquiétude que le pire se tapit toujours au fond d'une grotte humide ou dans un recoin reculé de l'univers. A ceci près que l'auteur américain transposait ainsi sa peur malaisante de l'étranger, là où l'artiste français craint avant tout le noir cœur de l'homme...
Peu après Lovecraft, Druillet fait une autre découverte fondamentale par l'entremise de ses amis Maxim Jakubowski et Michel Demuth : l'œuvre de Michael Moorcock, créateur d'Elric de Melniboné. Cet empereur albinos maudit régnant sur une société en perdition va lui aussi bouleverser l'imaginaire du jeune Philippe. Cette révélation lui ouvre les portes de l'heroic fantasy, version fantastique de notre âge médiéval. Elric est un antihéros, un penseur libre et érudit qui évolue dans un monde en proie à la décadence. Son ADN va symbiotiquement se mêler à celui de Sloane, et pour cause : les deux créateurs partagent la même conviction que les idéologies sont un piège moral, et les actes de leurs héros respectifs refléteront ce refus de la pensée de masse.
C'est ainsi qu'au contact de Moorcock, Druillet abordera l'heroic fantasy sans jamais verser dans les codes les plus dogmatiques du genre. Il en retirera une liberté d'imaginaire qui lui permettra de teinter sa SF de dragons stellaires et de tourments romantiques, de dynasties déclinantes et d'armées barbares, comme autant de symboles puissants et de reflets d'un monde métissé. Tout comme il a illustré Lovecraft, Druillet illustrera également *Elric* en 1968 après une première tentative avortée, sur un texte de Michel Demuth. Puis, toujours en compagnie de ce dernier, il revisitera le personnage à travers le héros en titre d'*Yragaël* en 1974, avant de poursuivre l'histoire en solo avec *Urm le fou*, en 1975.
Il est une autre particularité qu'a suscitée la découverte par le jeune Philippe des littératures fantasy et fantastique. Une dimension trop souvent éclipsée par l'écrasante démesure de ses folles visions graphiques : la puissance de son langage. Les textes de Druillet sont empreints d'une verve grandiose, mélancolique et fataliste qui doit beaucoup aux écrits de ses prédécesseurs et qu'il a intriquée à son propre parler-vrai, à sa faconde fougueuse à la fois révoltée et désabusée. Un verbe vivant qui fait vibrer encore plus fort ses tableaux pharaoniques d'ailleurs chaotiques. Paradoxalement, c'est en s'emparant d'un classique de la littérature française, *Salammbô* de Gustave Flaubert, que Philippe Druillet se rapprochera le plus d'une forme pure d'heroic fantasy. En soustrayant Lone Sloane à son vaisseau, en le dénudant de ses oripeaux sciences-fictionnels et en mettant l'emphase sur le caractère le plus héroïque des mots de l'auteur de *Madame Bovary*, l'artiste s'abandonnera à des délices épiques et frénétiques qui doivent aussi beaucoup à un autre héros, issu cette fois du cinéma. Mais ceci est une autre histoire...

◂**1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 9
Encre de Chine sur papier
84 x 64 cm
Collection privée, Philippe Mellot

▾▾**1986** Salammbô
Matho, planche 4/5
Encre de Chine et rehauts
de gouache blanche sur papier
75 x 105 cm
Collection privée
Jean-Baptiste Barbier

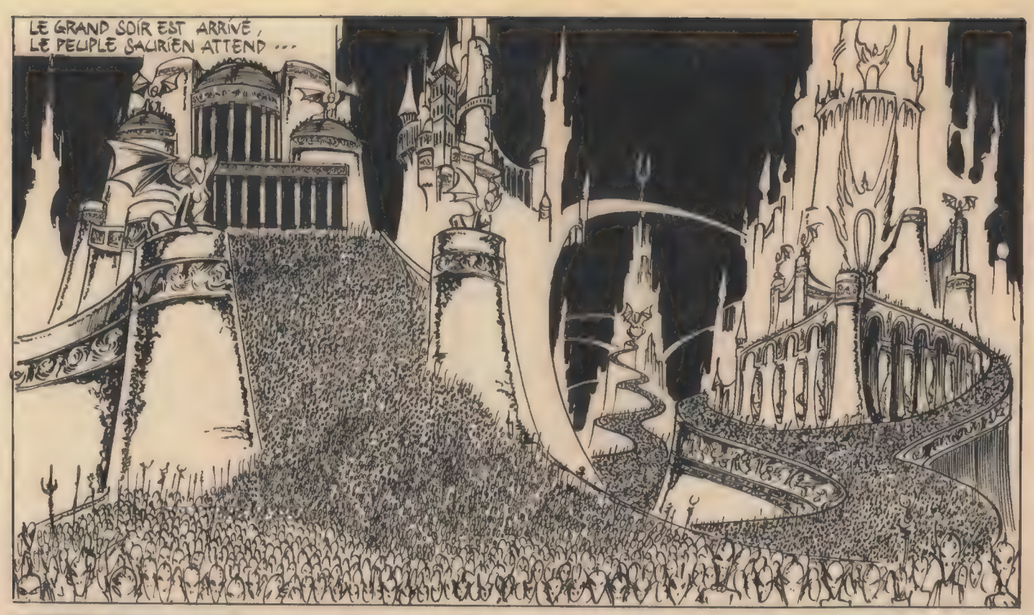
"Dans les années 1980, j'ai rencontré HR Giger à Beaubourg. Il m'a dit m'avoir piqué l'idée de la biomécanique. Dans Les 6 Voyages de Lone Sloane, *dans le chapitre* Les Iles du vent sauvage, *il y a une caverne en forme de squelette de baleine qui lui aurait donné le déclic. J'aime cette idée de transmission par le dessin. Car moi, j'avais pris l'idée de cette caverne sur la couverture illustrée par Brantonne du roman* Le Temple du passé *de Stefan Wul, paru au Fleuve Noir."*

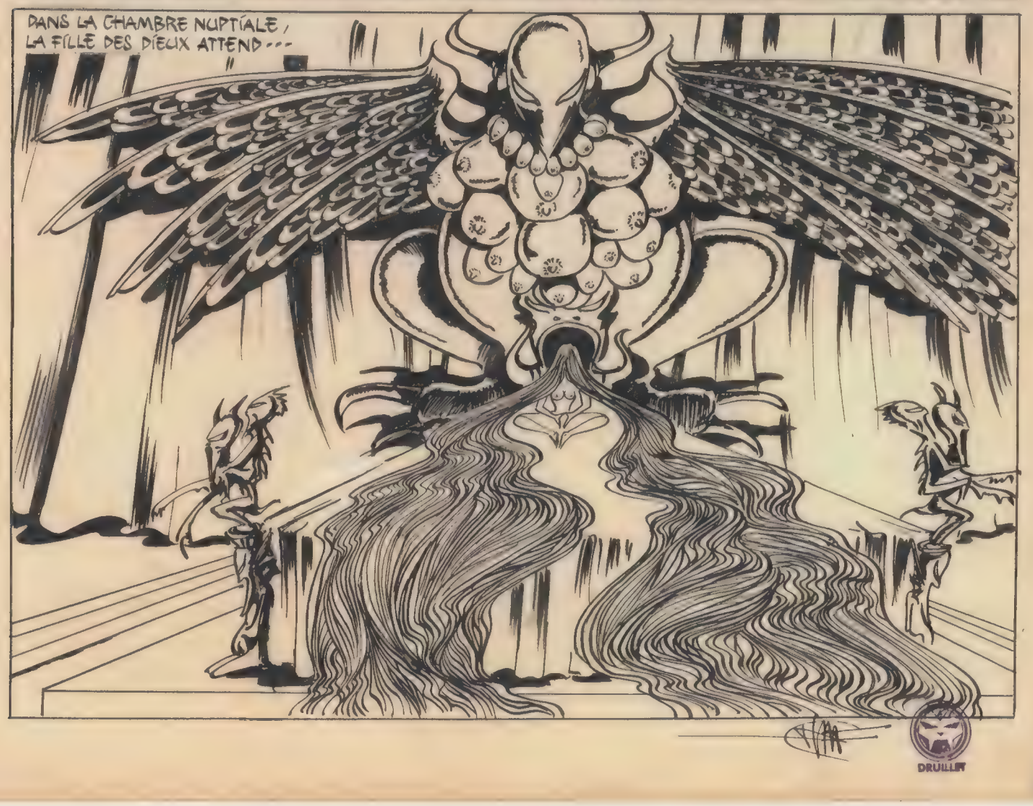




▲**1982** Salammbô
Carthage, planche 40
Encre de Chine et rehauts de gouache blanche sur papier
86 x 68 cm
Collection privée

▲**1966** Lone Sloane
Le Mystère des abîmes
planche 11
Encre de Chine sur papier
65 x 50 cm
Collection privée, Fondation Boon





▲ **1966** Lone Sloane
Le Mystère des abîmes
planche 56
Encre de Chine sur papier
65 x 50 cm
Collection privée
Fondation Boon

▶ **1975** *Agorn*
planche 9/10
Métal Hurlant n° 1
Encre de Chine sur papier
Collection privée

"Les débuts sont difficiles. J'ai passé deux jours sur le visage de Sloane pour la première page des 6 Voyages. Je savais ce que je voulais faire mais ça ne fonctionnait pas."

▶ **1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 28
Encre de Chine sur papier
86 x 66 cm
Collection privée

"Lovecraft a transposé les horreurs des années 1930 à New York et en a fait une terreur cosmique. Ses récits ont une dimension gigantesque et intemporelle : c'est l'œuvre d'un immense paranoïaque à la puissance figurative colossale. De cette paranoïa maladive est né un monde non euclidien qui nous dépasse. Pour illustrer Lovecraft, il faut comprendre ceci : on ne décrit pas l'horreur, l'horreur se voit à travers les yeux de celui qui la regarde."

▸**1976** Illustration pour le livre de Lovecraft *Démons et Merveilles*
Encre de Chine sur papier
85 x 67 cm
Collection privée

▲**1992** *Le Conseil*
d'après *Matho*
Acrylique sur toile, 90 x 80 cm
Collection privée

▶**1992** *Narr'Havas*
d'après *Salammbô*
Acrylique sur toile
210 x 70 cm
Collection privée

▲**1974** Yragaël
Yragaël ou la fin des temps, planche 44
Encre de Chine et rehauts de gouache blanche sur papier, 105 x 87 cm
Collection privée

▶**1974** Yragaël
Yragaël ou la fin des temps, planche 39
Encre de Chine et rehauts de gouache blanche sur papier, 88 x 66 cm
Collection privée, courtesy MEL Publisher

▼▼[détail]

"Quand tu as vu cent vingt fois Lawrence d'Arabie, *ça fait partie de ton univers, tu en es imprégné. Il y a des films qui m'ont marqué à jamais et que je continuerai à voir jusqu'à épuisement. Merveilleux."*

◂ **1973** Lone Sloane
Delirius, planche 14 [détail]
Encre de Chine sur papier
105 x 85 cm
Collection privée

4. Sur le plus grand écran du monde

Parler de rendez-vous manqué entre Philippe Druillet et le cinéma est à moitié vrai. Et à moitié faux, donc. Car des rendez-vous réussis, il y en a eu des milliers. Ceux entre l'artiste et tous les films qu'il a dévorés dès sa jeunesse. Quant aux manqués, l'absence assourdissante d'une authentique vision druilletienne sur un écran de cinéma l'atteste : l'art du père de Lone Sloane n'a jamais trouvé d'écho fidèle sur grand écran, alors que ses créations comptent parmi les visions dessinées les plus furieusement et absolument cinématographiques qui soient. Ce qui n'a pas empêché le 7e art de s'abreuver allègrement au divin sein de ses hallucinantes pages...

Les premiers souvenirs cinématographiques de Philippe Druillet semblent remonter au *Tombeau hindou* (1938), au *Hamlet* de Laurence Olivier (1948), au *Macbeth* d'Orson Welles (1948) et aux films d'Akira Kurosawa, tous découverts lors de sa prime jeunesse en Catalogne. Ils se prolongent dans les cinémas de quartier parisiens avec la découverte des films d'horreur de la Hammer, mythique studio anglais qui revisita, durant les années 1950 et 1960, toutes les grandes figures du répertoire fantastique. Ses études de photographie lui permettent de décrocher un job dans l'un des magazines de cinéma "alternatifs" les plus cultes de l'histoire de la presse française, *Midi-Minuit Fantastique*. Il y rencontre Jean Boullet, peintre et critique féru de culture underground, pour qui il travaille sur les décors d'une version de *Dracula* en ombres chinoises, jamais terminée. Il se fera également affichiste, avec notamment de mémorables œuvres très Art nouveau pour trois films du rêveur gothique Jean Rollin (*Le Viol du vampire* – où Druillet apparaît furtivement en villageois moustachu –, *La Vampire nue* et *Le Frisson des vampires*, entre 1968 et 1971), une paire de péloches d'aventures plus ou moins fantasy (*Yor, le chasseur du futur* en 1983 et *Le Clan de la caverne des ours* en 1986) et, bien sûr, ses collaborations avec son ami Jean-Jacques Annaud (*La Guerre du feu* en 1981 et *Le Nom de la rose* en 1986).

Avance rapide, ellipse temporelle. Bien des années plus tard, alors que Philippe Druillet est devenu l'une des figures de proue incontestées de la révolution de la bande dessinée mondiale, son rapport au cinéma continue... de ne pas porter ses fruits. Sa rencontre lunaire avec Alejandro Jodorowsky, lancé dans un trip mystique afin de réaliser son adaptation du roman *Dune* de Frank Herbert, ne débouche sur rien, et le projet deviendra l'un des films avortés les plus célèbres de l'histoire malgré l'implication de Mœbius et HR Giger. La disparition de Nicole, la première épouse de Philippe, plongera ce dernier dans une douleur insondable alors même que Hollywood ne cesse de le contacter : William Friedkin le veut sur son remake du *Salaire de la peur* (Druillet signera finalement quelques designs mineurs), la major Warner voudrait lui confier les décors d'une adaptation de *Buck Rogers*.

Dans le même temps, le grand pillage s'organise. *La Guerre des étoiles* de George Lucas affiche des emprunts esthétiques et narratifs (la scène de la Cantina provient directement du *Mystère des abîmes*) à l'œuvre de l'auteur. En 1979, un jeune médecin australien fan de *Métal Hurlant* – le magazine créé par Druillet, Mœbius, Dionnet et Farkas – demandera à en utiliser le nom pour son petit film d'action, qu'il baptisera finalement... *Mad Max*. Les suites du film de George Miller ne cesseront de puiser dans l'œuvre de Druillet, en particulier *Mad Max: Fury Road* (2015) où l'on retrouve plusieurs concepts de *La Nuit*...

Et c'est dans *Salammbô* que Peter Jackson et son équipe piocheront de toute évidence certains des tableaux guerriers les plus impressionnants des batailles de la trilogie du *Seigneur des anneaux*, en particulier celles du *Retour du roi*. Les plans larges dantesques où des armées s'entrechoquent dans un magma barbare de chairs vindicatives et meurtries, les monstrueux éléphants de guerre piétinant et empalant leurs ennemis... La démesure druilletienne s'affiche certes sur grand écran, mais jamais pour honorer ses propres univers, toujours pour nourrir ceux des autres. Les plus grands explorateurs pavent la voie, les autres s'engouffrent dans la brèche...

Retour en arrière, ellipse à rebours. Le cycle sans fin de la circulation des idées bat son plein. En sus de la littérature de l'imaginaire, le bouillon de culture du jeune Druillet accueille donc le bacille du cinéma. *Ivan le terrible* de Serguei Eisenstein (1944) et les grandes œuvres de l'expressionnisme allemand laisseront des traces indélébiles. Les deux incontestables traumatismes cinématographiques de Philippe Druillet ont respectivement pour auteur Stanley Kubrick et David Lean, et pour titre *2001, l'odyssée de l'espace* (1968) et *Lawrence d'Arabie* (1962). Du premier, il retient surtout l'utilisation des perspectives et des volumes afin de conférer à ses images une tridimensionnalité qui permet au spectateur/lecteur de se projeter littéralement dans le monde dépeint, au lieu de seulement effleurer sa surface. Du second, Druillet assimile le souffle épique, l'importance du décor comme écho aux tourments métaphysiques des personnages. *Salammbô*, en particulier, doit beaucoup au long métrage de Lean, à ses personnages lancés sur des trajectoires destructrices, esclaves de leurs pulsions... Enfin, si Lone Sloane est le descendant d'Elric et de Northwest Smith, sa Némésis/alter ego Shaan est celui du colonel Kurtz d'*Apocalypse Now*.

Philippe Druillet finira par porter lui-même ses visions à l'écran (le clip *Excalibur*, les décors des *Rois maudits*, les séries animées *Bleu, l'enfant de la Terre* et *Xcalibur* et plus récemment les clips du groupe Zombie Zombie...), mais ses accomplissements cinématographiques les plus spectaculaires restent ses bandes dessinées. Il compare volontiers ses doubles pages à des écrans de cinéma. De fait, elles se contemplent comme une caméra décrit un décor d'ampleur, dans un mouvement panoramique qui explore les détails pour ensuite reculer dans un travelling halluciné et révéler, enfin, la vision terrible et formidable d'un oracle du chaos dont les images fiévreuses s'instilleront dans celles créées par sa descendance spirituelle... Contaminer les rêves, n'est-ce pas là réaliser le film ultime, celui qui s'immisce dans tous les autres.

▲**1966** Lone Sloane
Le Mystère des abîmes, planche 8
Encre de Chine sur papier
60 x 48 cm
Collection privée, Fondation Boon

"Lawrence d'Arabie, *c'est une épopée atroce, terrible, dans un univers qui trouve sa puissance dans les rapports entre les personnages. L'histoire raconte la recherche de la liberté pour les peuples arabes et le profit du colonialisme. De son côté,* Salammbô *se déroule sur fond de guerres puniques opposant Rome et les Carthaginois. Il s'agit de la même histoire !"*

▼▼**1982** Salammbô
Carthage, planche 34/35
Encre de Chine sur papier
71 x 110 cm
Collection privée, Vincent Denis

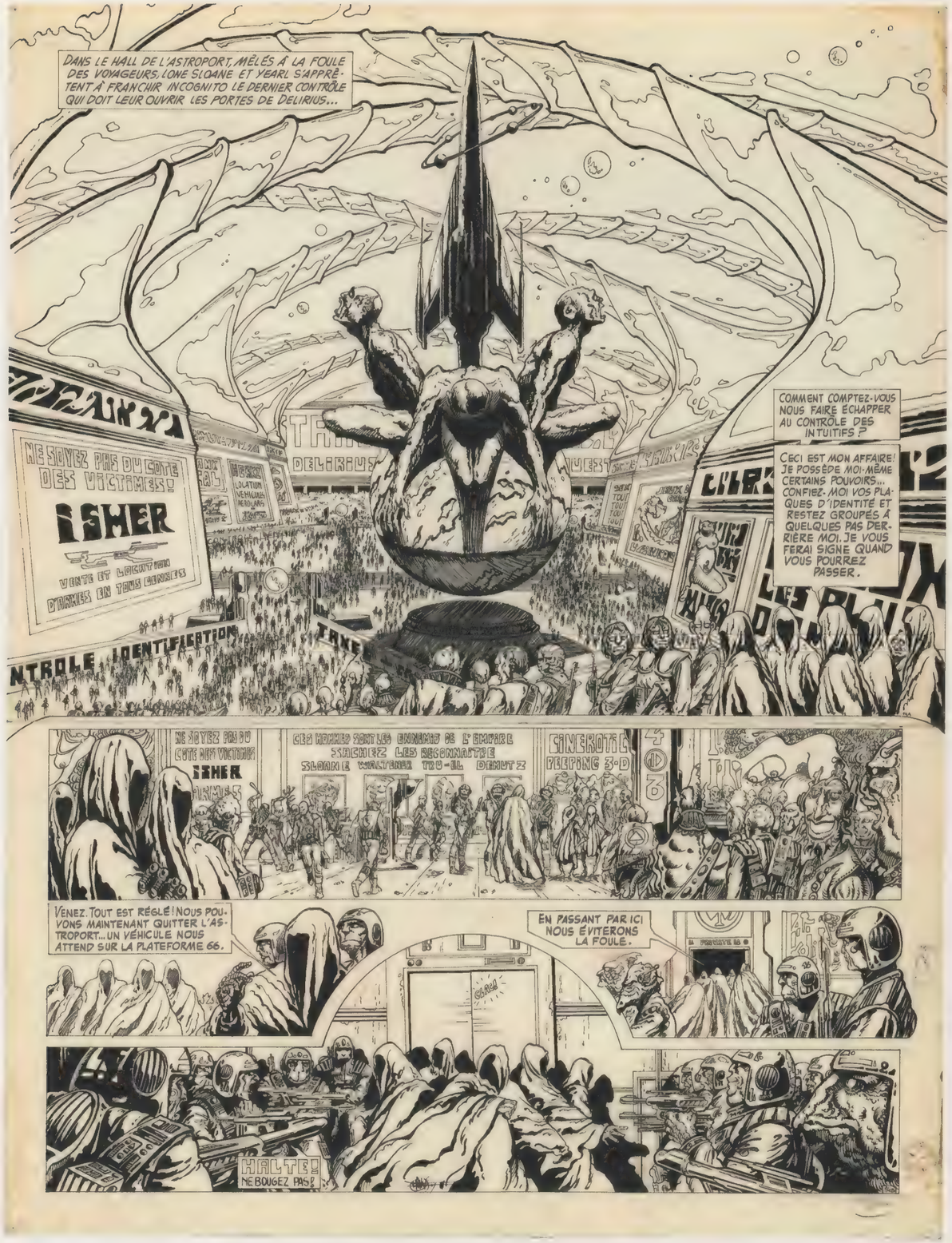
LES RICHES DE CARTHAGE DÉLIBÉRÈRENT. ON DÉCIDA DE FAIRE APPEL AU SUFFÈTE HANNON. C'ÉTAIT UN HOMME DÉVOT, RUSÉ, IMPITOYABLE AUX GENS D'AFRIQUE, UN VRAI CARTHAGINOIS. SES REVENUS ÉGALAIENT CEUX DES BARCA. PERSONNE N'AVAIT UNE TELLE EXPÉRIENCE DANS LES CHOSES DE L'ADMINISTRATION. IL DÉCRÉTA L'ENRÔLEMENT DE TOUS LES CITOYENS VALIDES, IL PLAÇA DES CATAPULTES SUR LES TOURS, IL EXIGEA DES PROVISIONS D'ARMES EXORBITANTES, IL ORDONNA MÊME LA CONSTRUCTION DE QUATORZE GALÈRES DONT ON N'AVAIT PAS BESOIN. TOUT LE MONDE, PAR EXCÈS DE TERREUR, DEVENAIT BRAVE. LES RICHES, DÈS LE CHANT DES COQS, S'ALIGNAIENT LE LONG DES MAPPALES; ET, RETROUSSANT LEURS ROBES, ILS S'EXERÇAIENT À MANIER LA PIQUE.

MAIS, FAUTE D'INSTRUCTEUR, ON SE DISPUTAIT. ILS S'ASSEYAIENT ESSOUFFLÉS SUR LES TOMBES, PUIS RECOMMENÇAIENT. PLUSIEURS MÊME S'IMPOSÈRENT UN RÉGIME. UTIQUE AVAIT DÉJÀ RÉCLAMÉ PLUSIEURS FOIS LES SECOURS DE CARTHAGE. MAIS HANNON NE VOULAIT POINT PARTIR TANT QUE LE DERNIER ÉCROU MANQUAIT AUX MACHINES DE GUERRE. IL PERDIT ENCORE TROIS LUNES À ÉQUIPER LES CENT DOUZE ÉLÉPHANTS QUI LOGERAIENT DANS LES REMPARTS; HANNON AVAIT TERMINÉ SES APPRÊTS. PAR UNE NUIT SANS LUNE, IL FIT, SUR DES RADEAUX, TRAVERSER À SES ÉLÉPHANTS ET À SES SOLDATS LE GOLFE DE CARTHAGE. PUIS ILS TOURNÈRENT LA MONTAGNE DES EAUX-CHAUDES POUR ÉVITER AUTHARITE.

34 + 35

▲ **1976** *La Nuit*, planche 53
Encre de Chine sur papier, 80 x 61 cm
Collection privée

▲ **1976** *La Nuit*, planche 33
Encre de Chine sur papier, 85 x 68 cm
Collection privée



▲**1973** Lone Sloane
Delirius, planche 14
Encre de Chine sur papier, 105 x 85 cm
Collection privée

"L'art n'est pas une science en soi. C'est l'erreur qui fait l'artiste."

▼▼**1976** *La Nuit*, planche 21/22
Encre de Chine sur papier
64 x 100 cm
Collection privée, Julien Lheritier

MAINS D'ACIER REUNIT ALORS LES TRIBUS DES MORTS VIVANTS DE LA CITÉ„ DANS LA NUIT VERTE... POUR REPRENDRE LE DEPOT BLEU„ POUR VAINCRE LES CRANES ET LES PALES QUI L'OCCUPENT A PRESENT„ COMBATTRE POUR SURVIVRE AVANT QUE L'AUBE TERRIBLE N'APPARAISSE...
MORS
BAISEE
FUCK
SHOOT

◂ **1973** Lone Sloane
Delirius, planche 60
Encre de Chine sur papier
97 x 74 cm
Collection privée

"Il y a quelque chose d'étrange dans mes planches. A la sortie des 6 Voyages de Lone Sloane, *j'ai fait des émissions de télé, des interviews, et on s'est aperçu que mon travail était fait pour l'écran, ce qui offrait deux possibilités de lecture. Possibilités que je retrouve dans* 2001. *Kubrick est à la fois un peintre et un cinéaste."*

"Avec Roland Lacourbe [biographe, essayiste et directeur d'anthologies de littérature policière]*, nous avions décidé d'aller voir* 2001, l'odyssée de l'espace *au cinéma. Nous sortons de la projection, je discute avec Roland et des gens commencent à se rapprocher de nous. On se retrouve vite avec quinze personnes qui nous demandent de leur expliquer la fin du film, cela devient un débat sur le trottoir, c'était fabuleux. A l'époque, les intellectuels français étaient bien embêtés parce qu'ils ne pouvaient plus attaquer la science-fiction : quelqu'un comme Kubrick était intouchable... La dernière scène de* 2001 *est capitale et multiplie les interprétations. Arthur C. Clarke était scientifique, il a basé son histoire sur une idée probablement plus pragmatique, mais moi, j'ai fait un lien avec* La Divine Comédie *de Dante. Dans le troisième tome, Dante retrouve Béatrice, la femme qu'il a aimée, au Paradis. Selon Dante, le Paradis est le symbole de la régénération, l'homme qui pénètre cette vision ésotérique redevient un enfant, symbole de la pureté. L'enfant est une essence de vie, comme un germe. Je suis convaincu que Kubrick a lu* La Divine Comédie *et que sa dernière image y fait écho. Ce fœtus renvoie au point de départ de la vie qui va renaître sur Terre."*

▶ **2012** Lone Sloane
Delirius 2, planche 3
94 x 69 cm
Collection privée

▼▼ **1982** Salammbô
Carthage, planche 34/35
[détail]
Encre de Chine sur papier
71 x 110 cm
Collection privée, Vincent Denis

5. Visions mystiques

Philippe Druillet est un mystique. Toutes ses œuvres en attestent. Ses planches sont des cartographies mystérieuses et ésotériques d'un ailleurs tout droit issu de son esprit, mais qui est pourtant né d'un océan primordial commun à tous les artistes. Celui où se déversent, depuis l'origine de l'humanité – et peut-être même avant ? – toutes les grandes intuitions, tous les coups de génie, tous les coins de rideau soulevés révélant l'autre côté du miroir. Un océan auquel s'abreuvent d'autres artistes qui, à leur tour, façonnent une nouvelle pièce venant s'ajouter à ce musée infini. Un cycle sans fin, sans logique, sans limites.

Le sens du mystique de Philippe Druillet est un tout "fractalisé". Il est le fruit d'une construction personnelle liée aux milliers d'œuvres visuelles, littéraires et musicales qu'il a absorbées tout au long de sa vie. Il est le résultat d'une rébellion contre toutes les doctrines imposant une servitude idéologique aveugle. Il est la conséquence d'une recherche effrénée de liberté dans une France repliée sur son cartésianisme, recroquevillée sur la "grandeur intellectuelle" de sa culture classique. Il est la manifestation d'une sensibilité que l'auteur qualifie lui-même de médiumnique, héritée de sa grand-mère.

L'art de Philippe Druillet constitue une authentique anagogie (*"Interprétation des Ecritures, par laquelle on s'élève du sens littéral au sens spirituel"*, dit Le Robert) dénuée de toute connotation religieuse. Le dieu qui règne dans son panthéon n'est pas une entité moralisatrice se répandant en admonestations à l'égard de son troupeau égaré ; il n'a pas de visage, mais on peut tenter de lui donner un nom : "imaginaire". C'est la manifestation du pouvoir de l'homme et de la femme à penser d'autres réalités, d'autres univers, à se détacher des limites physiques pour livrer une vision qui transcende ces dernières et propose une lecture transversale et métaphorique des affres et joies de la condition humaine.

"Même sans être croyant, on peut avoir le sens du sacré."

En France, c'est peut-être la parution, en octobre 1960, du livre *Le Matin des magiciens, introduction au réalisme fantastique* de Louis Pauwels et Jacques Bergier qui a mis le feu aux poudres, fissuré les chaînes, déverrouillé les cadenas. Druillet fait partie de la génération qui prend de plein fouet ce manifeste ésotérique qui érige l'imaginaire en tant que porte vers un monde invisible. Soudain, les aventures cosmiques des bandes dessinées et les épopées héroïques de la littérature de fantasy ne sont plus d'aimables amusements pour bambins : ce sont des mappemondes, des laissez-passer. Des clés pour une émancipation des carcans imposés par un monde vieillissant.

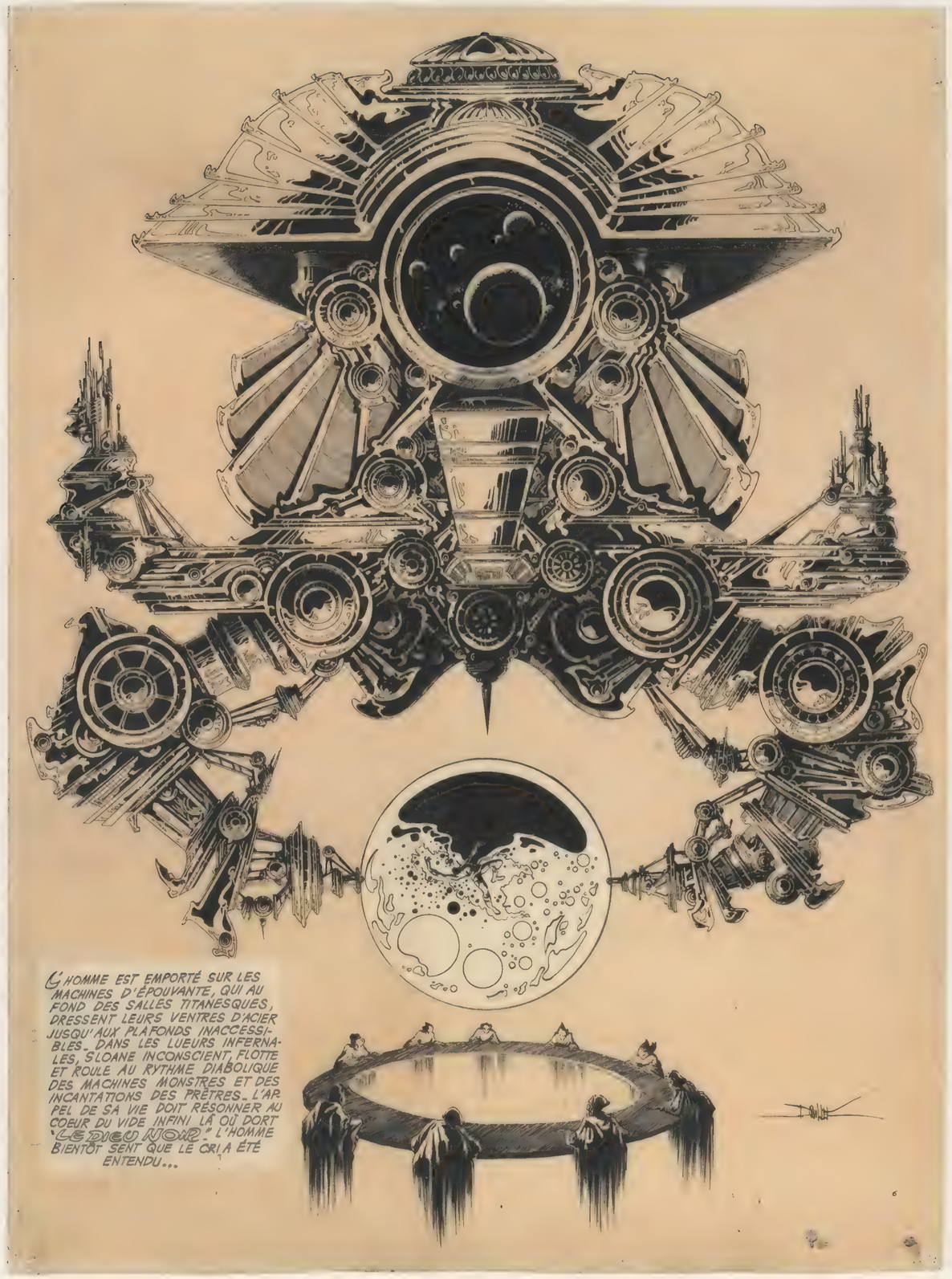
C'est habité de ce bouillonnement intellectuel, spirituel et personnel que Philippe Druillet transforme sa pratique de la bande dessinée en cérémonie chamanique. Il y perce ses propres mystères intimes, exorcise ses démons, explore ses obsessions. Il y déverse l'art des grands peintres qui ont marqué ses inlassables déambulations dans d'innombrables musées. Ses planches sont hantées par – dans le désordre et sans souci d'exhaustivité aucun – la verticalité foisonnante de Gustave Moreau, la recherche de stupéfaction de Gustave Doré, la charge hallucinatoire de Jérôme Bosch… Ses dessins pourraient être reliés par une chaîne mystérieuse et obsédante tendue entre Le Greco, Le Caravage, Francisco de Goya, Chaïm Soutine et Francis Bacon. La puissance du sang peint. Druillet répand ces effluences créatives sur ses propres mondes, les enrichit d'une décoction lovecraftienne faite de doutes et de paranoïa, en fait les clés de voûte d'une cosmogonie où la logique est bannie, terrassée par un torrent de créativité échevelé, excessif, vertigineux. Lorsqu'une œuvre le fascine, il la transpose sur ses propres planètes pour en explorer les secrets. Exemple le plus emblématique : il se livre dans l'album *Gail* à l'une de ses nombreuses réinterprétations d'une des toiles les plus énigmatiques jamais peintes, *L'Ile des morts* d'Arnold Böcklin. Pour, dans la planche suivante, en investir l'intérieur, transformant l'édifice en repaire grouillant de sombres secrets. Druillet "sur-dessine" : il pénètre l'impénétrable.

Mais ses cérémonies ne se déroulent pas dans le recueillement feutré d'une église – bâtisses que, par ailleurs, il adore visiter pour la charge émotionnelle qu'elles renferment et dessiner pour la puissance architecturale qu'elles dégagent. Ses cérémonies sont des déflagrations païennes dont les psaumes seraient composés par les Rolling Stones, les Doors, Wagner… Elles sont teintées d'un fatalisme dément, versent parfois dans une dérision totale. Comme lors des déambulations du héros en titre de *Vuzz*, arpenteur d'une Absurdie où la magie est paillarde, la chair putrescente. Druillet y revisite ses dogmes, se moque de sa propre théâtralité, démystifie sa mystique. Ce faisant, il la réinvente, toujours et encore. Chez lui, l'esprit n'est jamais au repos, jamais figé. Il est magma, qui s'endort pour mieux rejaillir. Il est immortel.

◂ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 34 [détail]
Encre de Chine sur papier
94 x 72 cm
Collection privée

◂**1980** *Salammbô*, planche 16
Encre de Chine, gouache,
acrylique et aérographe sur carton
65 x 50 cm
Collection privée

"En général, les religions sont basées sur des croyances et un pouvoir masculin. Or, c'est la femme qui possède la faculté de donner naissance. Pour moi, la création, la féminité et le pouvoir d'engendrer et de multiplier tiennent plus de la femme que de l'homme."



▲**1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane, planche 6
Encre de Chine sur papier, 90 x 67 cm
Collection privée

▲**1978** Vuzz
Là-Bas, couverture
Encre de Chine sur papier, 65 x 50 cm
Collection privée/Julien Lheritier

▶ **1974** *Vuzz*, planche 17
Encre de Chine sur papier
48 x 34 cm
Collection privée, Julien Lheritier

"J'aime introduire de la dérision et de la folie dans mes œuvres. Le décalage est nécessaire pour éviter l'ennui. Il permet la destruction des dogmes dans leur pureté prétendument éternelle et absolue."

▲ **1982** Salammbô
Carthage, planche 14
Encre de Chine, encres de couleur et collage sur papier, 85 x 66 cm
Collection privée

▲ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 14
Encre de Chine sur papier
91 x 71 cm
Collection privée

▼▼ [détail]

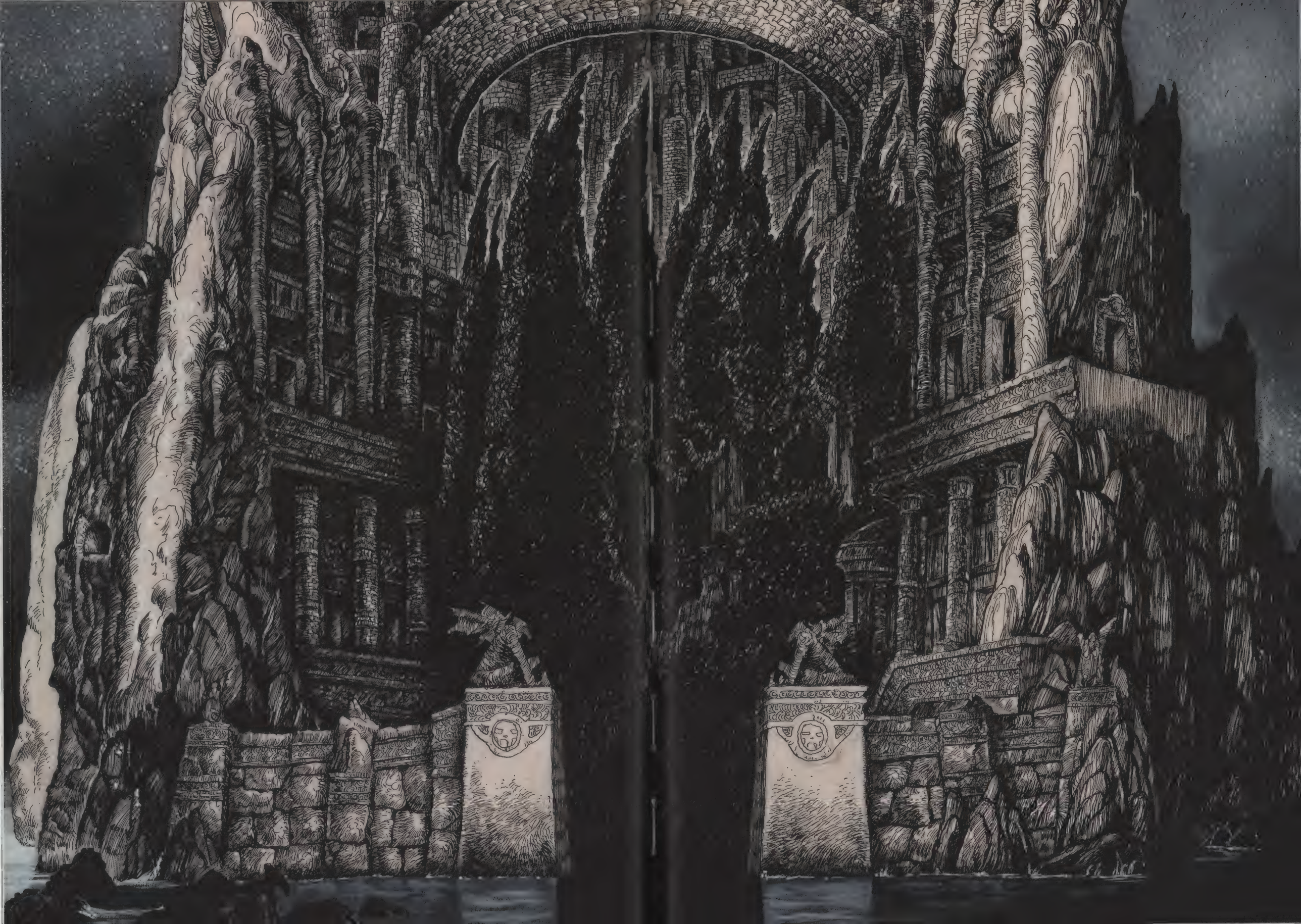
▲ **2000** Lone Sloane
Chaos, planche 34
Encre de Chine sur papier
94 x 72 cm
Collection privée

▶ **1980** *Salammbô* planche 12/13
Encre de chine sur papier
et rehaut à la gouache
109 x 77 cm
Collection privée

“Je connais le tableau L’Ile des morts *d’Arnold Böcklin depuis toujours. Cette toile est presque lovecraftienne, une porte vers un autre monde, vers le mystère. Elle te prend par le corps, tu ne peux pas t’en détacher.”*

▶**1978** Lone Sloane
Gail, planche 8/9
Encre de Chine sur papier
102 x 67 cm
Collection privée
courtesy MEL Publisher

▼▼[détail]



◂ **1978** Lone Sloane
Gail, planche 10/11
Encre de Chine sur papier
102 x 67 cm
Collection privée
courtesy MEL Publisher

▾▾[détail]

"L'architecture n'est pas ce qui importe dans cette planche. Elle est pleine de symbolisme. A l'époque, j'ai L'Ile des morts *entre les mains, avec cette idée qu'Arnold Böcklin n'est jamais allé à l'intérieur de l'île. J'y entre. Comme chez Jules Verne dans son* Voyage au centre de la Terre, *on y trouve non pas des ténèbres, mais une soudaine forme de lumière."*

◂ **1978** Lone Sloane, *Gail*, planche 33 [détail]
Encre de Chine sur papier
77 x 61 cm
Collection privée

6. Le Voyageur

"En vérité, Sloane est un double qui n'en est pas un. C'est un personnage dont j'ai besoin pour exprimer certaines idées, mais je n'ai aucun point commun avec lui. Ou peut-être un seul : la révolte. Et je continuerai à me révolter jusqu'au bout."

Lire Druillet, c'est se lancer dans un périple à nul autre pareil, se livrer à une expérience absolue, écrasante et prodigieusement lyrique… mais c'est aussi lire Philippe. Ressentir, via la charge cognitive et esthétique de ses planches, toute l'âme de leur créateur. Au milieu des explorateurs spatiaux maudits, des tyrans galactiques machiavéliques, des tribus de barbares extraterrestres et des indicibles et funestes divinités, il est là, partout, parfois dissimulé à la vue, parfois plein cadre. Il parle à travers les actes de ses personnages, à travers les phylactères de leurs discours, à travers les cartouches narratifs qui établissent le monde autour d'eux.

Ces mondes sont autant d'immenses décors de théâtre servant à Philippe à mettre en scène sa vision du genre humain, dans lequel il n'oublie jamais de s'inclure. Il ne cache pas son histoire familiale tourmentée ni l'idéologie mortifère embrassée par ses parents. On peut voir dans son parcours de vie et ses accomplissements une volonté farouche de nier ce qui aurait pu constituer un héritage, la détermination totale à être l'inverse absolu de ce que sa parentèle aurait rêvé qu'il soit. Si Lone Sloane n'est pas littéralement Philippe, il est assurément l'expression d'une quête existentielle obstinée et perpétuelle à travers l'espace et le temps dans le but de se confronter à sa propre part d'ombre. Shaan, l'ennemi juré de Sloane, est la manifestation d'une philosophie totalitaire, réminiscence évidente du fascisme ; mais il est aussi un double sinistre, l'allégorie d'un futur possible et le rappel constant que la poursuite de la liberté est une lutte de tous les instants. Un combat qui semble souvent désespéré : dans l'univers de Lone Sloane, et dans la plupart des créations de Philippe, le monde environnant est absurde, hostile, oppressant. Il est le reflet de ses habitants, de ses dirigeants, des pulsions avides et autolâtres de l'homme : la planète casino de *Delirius*, la prison spatiale de *Gail*, l'astre musée de *Chaos*. Des sociétés toujours sur le point de s'effondrer sous le poids d'une malédiction ou de la folie de leurs membres, d'*Yragaël* à *Salammbô*. Les héros de Philippe sont à son image : des révoltés contre l'ordre funeste des choses, contre la connerie ambiante, qui préfèrent voir le monde brûler plutôt que de se plier à ses règles insensées et inhumaines. Ses œuvres sont un combat, mais aussi une étreinte. Lorsque Philippe dessine, il libère une pulsion de vie incontrôlable, embrasse l'existence de l'autre, l'invite dans sa propre sphère, dans sa propre danse, lui offre un bout de lui-même, établit une connexion. La création comme négation de la haine et du vide.

Philippe n'a souvent pas besoin d'aller chercher bien loin le carburant de ses luttes et de ses angoisses. L'inspiration peut être triviale, issue du quotidien, comme lorsqu'il se base sur une publicité pour un célèbre opticien qui l'a marqué durant sa jeunesse pour imaginer le look des aberrants gladiateurs aveugles de *Delirius*. Elle est le plus souvent très intime, reflétant la vie personnelle de l'artiste. Il explique par exemple la possible origine inconsciente des visages titanesques aux bouches béantes qui hantent ses architectures : *"Dans ma jeunesse, j'ai eu froid et faim. Ces visages sont la marque de mon enfance transposée graphiquement et symboliquement : ils avalent, absorbent, crient. Dans les camps de concentration, Primo Levi écrivait en voyant une pelleteuse broyer la terre qu'elle mangeait plus que lui. Chez moi, le manque inconscient a donné naissance à une technique, à un style et à une véritable obsession."* Les fondations graphiques de son empire de formes et de couleurs sont l'expression de ses expériences et adornent ses créations d'un symbolisme introspectif dont lui-même ne saisit pas toujours très bien l'origine, mais dont l'impérieux besoin d'être jeté sur le papier s'impose à lui.

Et puis il y a ces quelques jalons clairement autobiographiques, des œuvres nées comme un cri violent, ou comme une complainte doucement absurde. Le drame de la mort de sa première femme, Nicole, emportée par un cancer en 1976, fait dévier l'album *La Nuit* de l'épopée post-apocalyptique nihiliste au requiem fiévreux et hallucinatoire. Philippe y sacralise sa muse, sa confidente, sa moitié – son tout ? –, la fige dans l'éternité de ses toiles, la fait déesse, cathédrale… et, ce faisant, tente d'appréhender, de comprendre, d'accepter son départ. *La Nuit* est sa prise de conscience, terrible et fataliste, que la mort est toujours au bout du chemin. Mais Philippe sait que le plus important n'est pas la destination, mais le voyage. Il dessine sa vie comme il la vit : dans la rage, l'excès, la folie, la générosité. Lorsqu'il retrouvera l'amour quelques années plus tard avec Anita, il la transfigurera elle aussi en prêtresse en titre de *Salammbô*. Matho/Sloane, fasciné face à la jeune femme, c'est aussi Philippe qui ne peut quitter des yeux son Anita…

Et puis, durant un voyage, il arrive qu'on fasse une pause. Qu'on regarde en arrière, en avant, qu'on fasse le bilan des kilomètres parcourus, qu'on anticipe ceux qu'il reste à avaler… Avec *Nosferatu*, en 1989, Philippe s'approprie le vampire expressionniste de Murnau. Contre toute attente, au lieu d'en faire le protagoniste d'une odyssée horrifique aux confins de la démence et de la démesure, il le transforme en un survivant maudit revenu de tout, en penseur solitaire amoureux d'une épouse disparue, une âme errante *"en pleine désespérance cosmique"*, comme il le décrit lui-même. *Nosferatu* est une fugue un peu jazzy jouée sur une guitare légèrement désaccordée, l'œuvre d'un artiste qui cherche où aller après avoir déjà tout vu, tout vécu ; tout gagné, tout perdu ; tout inventé, tout réinventé. Et qui fait de ses doutes le carburant de sa création. Joies, peines, combats, rage, incertitude : toute sa vie, Philippe a dessiné… sa vie. Et a changé les nôtres, aussi.

Merci, Philippe Druillet, pour tous ces voyages, qui sont avant tout les vôtres. Et levons nos verres à ceux qui restent à venir.

▲ **1976** *La Nuit*
Portrait de Philippe Druillet
Acrylique sur toile, ø 52 cm
Collection privée, Fondation Boon

"Certains peuvent vivre seuls, moi non. Les femmes de ma vie font partie intégrante de mon travail, j'avais envie qu'elles durent avec l'œuvre. Mon seul moment de solitude a été à la fin de La Nuit, *et j'étais porté par le fantôme omniprésent de Nicole."*

▲ **1976** *La Nuit*
Portrait de Nicole Druillet
Acrylique sur toile, ø 58 cm
Collection privée, Fondation Boon

▲ **1973** Lone Sloane
Delirius, planche 28
Encre de Chine sur papier
84 x 66 cm
Collection privée, Fondation Boon

▲ **1978** Lone Sloane
Gail, planche 33
Encre de Chine sur papier
77 x 61 cm
Collection privée

▲ **2010** *Salammbô, l'intégrale*, couverture
Encre de Chine, acrylique et pastel sur papier
82 x 62 cm
Collection privée

▶ **1986** Salammbô
Matho, planche 50/51
Encre de Chine sur papier, 108 x 72 cm
Collection privée

▸**1992** *La Nuit*
Acrylique sur toile
62,5 x 80,5 cm
Collection privée

“Même si je touche à différents types d’art, je suis avant tout un auteur de bande dessinée. C’est merveilleux de pouvoir toucher à d’autres modes d’expression, mais ma rencontre avec la bande dessinée a été décisive.”

▸**1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 31
Encre de Chine sur papier
86 x 67 cm
Collection privée
Fondation Boon

"Je suis sorti fou de rage de la projection du Nosferatu *de Werner Herzog, avec l'envie de proposer ma propre version du personnage. J'étais moi-même dans une période de recherche artistique. Je me heurtais à des erreurs techniques sans arriver à faire aboutir mes idées. Quand le personnage essaie de faire de l'art, c'est aussi un échec. Cet album était ma psychanalyse, Nosferatu est très proche de moi et c'est un personnage que j'aime beaucoup."*

▸**1989** *Nosferatu*
planche 50
Encre de Chine sur papier
56 x 44 cm
Collection privée, Julien Lheritier

◂ **1972** Lone Sloane
Les 6 Voyages de Lone Sloane
planche 48
Encre de Chine sur papier
88 x 64 cm
Collection privée

"Elric et Sloane sont tous deux des maudits. J'ai de l'empathie pour les personnages d'exclus. Tout ce que j'ai obtenu dans ma vie a été le fruit d'un combat permanent, rien n'a jamais été facile. C'est pour cette raison que j'aime Frankenstein, King Kong et Dracula, mais aussi des films comme L'Homme qui rit *de Paul Leni et le chef-d'œuvre de Tod Browning,* Freaks."

Repères biographiques

1944 Naissance à Figueres, en Catalogne.

1952 La mort de son père provoque le départ de la famille pour la France.

1960 Premières expériences professionnelles en tant que photographe.

1963 Après sa rencontre avec l'écrivain et journaliste Jean Boullet, réalise les décors d'un court métrage adapté du *Dracula* de Bram Stoker.

Participe à la revue de cinéma *Midi-Minuit Fantastique*.

1966 Première parution : *Lone Sloane - Le Mystère des abîmes*, chez Eric Losfeld.

1968 Réalise sa première affiche de cinéma pour *Le Viol du vampire* de Jean Rollin.

1967 La galerie parisienne Le Tournesol est la première à l'exposer.

1969 Intègre le magazine *Pilote* dans lequel il crée *Les 6 Voyages de Lone Sloane*.

1970 Illustre *Stelle & Stellette*, récit de science-fiction d'Umberto Eco.

Réalise l'affiche du film *La Vampire nue* de Jean Rollin.

1971 Dessine *La Saga d'Elric le Nécromancien*, scénario de Michel Demuth, d'après l'œuvre de Michael Moorcock, aux éditions Pellucidar.

Réalise l'affiche du film *Le Frisson des vampires* de Jean Rollin.

1972 Parution des *6 Voyages de Lone Sloane* chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

1973 Parution de *Delirius*, scénario de Jacques Lob, chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

1974 Parution de *Vuzz* chez Dargaud (collection Phénix).

Parution d'*Yragaël ou la fin des temps*, scénario de Michel Demuth, chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

1975 Cofonde la revue *Métal Hurlant* avec Jean Giraud (Mœbius), Bernard Farkas et Jean-Pierre Dionnet.

Parution d'*Urm le fou* chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

1976 Parution de *La Nuit* aux Humanoïdes Associés. L'album est dédié à sa femme Nicole, emportée par un cancer la même année.

Parution de *Mirages* aux Humanoïdes Associés (collection Mirage).

Parution de *Retour à Bakaam*, scénario de François Truchaud, aux éditions du Chêne.

Parution de *Démons et Merveilles*, texte de HP Lovecraft, aux éditions Opta / André Sauret.

1978 Publie l'album *Lone Sloane - Gail* à compte d'auteur.

Parution de *Vuzz - Là-bas* aux Humanoïdes Associés (collection Mirage).

1980 Parution de *Salammbô*, adapté du roman de Gustave Flaubert, aux Humanoïdes Associés (collection Noire).

Parution de *Firaz et la ville fleur*, texte de Philippe Druillet et dessin de Picotto, chez Dargaud (collection Pilote).

Réalise le portfolio *Royaumes d'ombre et de lumière*, d'après le texte de Roger Zelazny, chez Temps Futurs.

1981 Sortie de sa première monographie illustrée, *Druillet 30x30*, préfacée par George Lucas, aux Humanoïdes Associés.

Réalise l'affiche du film *La Guerre du feu* de Jean-Jacques Annaud.

1982 Parution de *Salammbô - Carthage*, adapté du roman de Gustave Flaubert, chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

Scénarise *Le Mage Acrylic*, dessin de Serge Bihannic, aux Humanoïdes Associés (collection Pied Jaloux).

1984 L'Hôtel Drouot organise la première vente aux enchères dédiée à la bande dessinée, entièrement consacrée à Philippe Druillet, sous le marteau de Pierre Cornette de Saint-Cyr.

1985 Travaille sur le projet de rénovation de la station de métro Porte-de-la-Villette, à Paris, à la demande du ministère de la Culture.

1986 Réalise l'affiche du film *Le Nom de la rose* de Jean-Jacques Annaud.

Crée la série d'animation *Bleu, l'enfant de la Terre*.

Parution de *Salammbô - Matho*, adapté du roman de Gustave Flaubert, chez Dargaud (collection Histoires Fantastiques).

1988 Grand Prix du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême pour l'ensemble de son œuvre.

Exposition de sa série de peintures *Masques - Suite à Salammbô 1987-1988* à la galerie Pascal Gabert.

Parution de *P.A.V.É*, texte de Gérard Klein, chez Dargaud.

1989 Parution de *Salammbô, l'intégrale*, adapté du roman de Gustave Flaubert, chez Dargaud (collection Omnibus).

Parution de *Nosferatu*, d'après l'œuvre de Bram Stoker, chez Albin Michel.

1990 Crée le clip *Excalibur* de William Sheller en images de synthèse, pour Phonogram.

1992 Projection d'*Excalibur* dans le pavillon français lors de l'Exposition universelle de Séville.

Réalise l'affiche de la Caméra d'or pour le Festival de Cannes.

1993 La galerie parisienne Loft expose ses peintures.

1994 Publication avec Jacques Attali de *Manuel, l'enfant-rêve*, chez Stock.

1995 Publie avec Robert Doisneau *Paris de fous*, texte de Stan Barets, chez Dargaud.

1996 Réalise pour la Géode – Cité des sciences le spectacle audiovisuel *La Bataille de Salammbô*.

Coordonne la série d'animation 3D *Xcalibur* puis le jeu vidéo *Wagner Tetralogie*.

Grand Prix national des Arts graphiques.

1998 Crée du mobilier et décore les banques de Benjamin et Edmond de Rothschild à Genève et Lugano.

2000 Projection immersive à la Cathédrale d'images des Baux-de-Provence.

Parution de *Lone Sloane - Chaos* chez Albin Michel.

Parution de *Druillet, Visioni di fine millennio*, chez Hazard.

2003 *Les Univers de Druillet* paraît chez Albin Michel.

2004 Crée des décors et des objets pour la série télévisée *Les Rois maudits*, adaptée du roman de Maurice Druon.

2005 *Les Rois Maudits*, sous-titré *"Les meilleures images et esquisses de la grande saga télé réalisée par Josée Dayan"*, d'après l'œuvre de Maurice Druon, sort chez Albin Michel.

2007 Publication de *Philippe Druillet, Voyages*, chez Hazard.

2009 Parution de *Métal Esquisses*, aux éditions Zanpano.

2010 Parution de *Salammbô - Les Nus*, d'après l'œuvre de Gustave Flaubert, chez Glénat.

Parution de *Métal Mémoires* aux éditions Zanpano.

2012 Parution de *Lone Sloane - Delirius 2*, scénario de Jacques Lob et Benjamin Legrand, chez Glénat (collection Drugstore).

2014 Sortie de l'autobiographie de Philippe Druillet, *Delirium - Autoportrait*, réalisée avec David Alliot, aux éditions Zanpano.

Métal Héros, aux éditions Zanpano.

Pour les Chorégies d'Orange, réalise les décors de *Carmina Burana* de Carl Orff.

2016 Met en images le *Requiem* de Verdi pour les Chorégies d'Orange.

2017 Exposition *Philippe Druillet : Explorations* à la galerie Barbier.

2018 Publication de *Flaubert/Druillet : une rencontre* aux éditions Marie Barbier.

2020 Parution de *Lone Sloane - Babel*, d'après l'œuvre de Philippe Druillet, par Xavier Cazaux-Zago et Dimitri Avramoglou chez Glénat.

Exposition *Avril // Druillet : Apocalypses* à la galerie Barbier.

2021 Exposition *Philippe Druillet : Mecha-Sloane* à la galerie Barbier.

2022 Exposition *Avril // Druillet : L'Ile des morts* à la galerie Barbier.

2023 Exposition rétrospective, *Les 6 voyages de Philippe Druillet*, à l'occasion de la 50e édition du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, et projection immersive dans la Chapelle Guez-de-Balzac.

Bibliographie sélective

Albums

Lone Sloane - Les 6 Voyages de Lone Sloane, nouvelle édition (Glénat / Drugstore), 2012.

Lone Sloane - Delirius, scénario Jacques Lob, nouvelle édition (Glénat / Drugstore), 2012.

Lone Sloane - Delirius 2, scénario Jacques Lob et Benjamin Legrand (Glénat / Drugstore), 2012.

Lone Sloane - Chaos, nouvelle édition (Glénat / Drugstore), 2012.

Lone Sloane - Gail, nouvelle édition (Glénat / Drugstore), 2012.

Vuzz, l'intégrale (Glénat / 24x32), 2016.

Yragaël, scénario Michel Demuth (Glénat / Drugstore), 2001.

Yragaël - Urm le fou (Glénat / Drugstore), 2001.

Yragaël - Urm le fou, l'intégrale (Glénat / 24x32), 2016.

La Nuit, nouvelle édition (Glénat / 24x32), 2014.

Salammbô, l'intégrale, d'après l'œuvre de Gustave Flaubert (Glénat / Drugstore), 2010.

Nosferatu (Glénat / Drugstore), nouvelle édition, 2001.

Catalogues d'exposition

Avril // Druillet : L'Ile des morts (éditions Barbier), 2022.

Mecha-Sloane (éditions Barbier), 2021.

Avril // Druillet : Apocalypses (éditions Barbier), 2020.

Explorations (Barbier & Mathon), 2018.

Art books

Flaubert / Druillet : une rencontre, nouvelle édition (éditions Marie Barbier), 2022.

Salammbô - Les Nus, d'après l'œuvre de Gustave Flaubert (Glénat / Drugstore), 2010.

Salammbô, portfolio *Les Nus*, d'après l'œuvre de Gustave Flaubert (Glénat / Drugstore), 2010.

Lone Sloane - Chaos, portfolio numéroté et signé (Glénat / Drugstore), 2000.

Les Univers de Druillet (Glénat / Drugstore), 2003.

Mirages et folies augmentées (Glénat / Hors Collection), 2020.

Les Rois maudits (Glénat / Drugstore), 2005.

Et aussi

Lone Sloane - Babel, scénario Xavier Cazaux-Zago, dessins Dimitri Avramoglou, d'après l'œuvre de Philippe Druillet (Glénat / 24x32), 2020.

Delirium - Autoportrait, avec David Alliot (Les Arènes), 2014.

"Lors d'une exposition avenue Kléber, à Paris, en 1997, j'ai rencontré un personnage qui allait être déterminant dans ma vie, comme seul l'a été René Goscinny, à mes débuts. C'était le baron Benjamin de Rothschild. Pendant plus d'une décennie, j'ai travaillé pour lui et avec lui. J'ai rarement côtoyé dans ma vie un être aussi exceptionnel : il était étonnant, intelligent, généreux et inventif. Il a tout de suite compris, à travers mon travail, sans que nous nous connaissions, que je pouvais créer de la décoration et du mobilier. Nous avons travaillé pendant des années à Saint-Barth, en Argentine avec la bodega et évidemment pour les banques de Genève, Paris et Luxembourg. Benjamin était d'une vivacité d'esprit formidable, profondément humaniste. C'était un prince, c'était mon prince. Sa disparition [en janvier 2021] m'a touché pour toujours et je ne m'en relèverai jamais. Je tiens à rendre hommage à cet homme exceptionnel. Ariane et lui ont été plus que des amis. Je te dédie tous ces travaux, Benjamin. Je ne t'oublierai jamais. Ton Fifi."

Cet ouvrage est édité dans le cadre de l'exposition
Les 6 Voyages de Philippe Druillet
présentée au Musée d'Angoulême du 26 janvier au 12 mars 2023
à l'occasion de la 50e édition du Festival International
de la Bande Dessinée d'Angoulême

Remerciements à la baronne Ariane de Rothschild, Marion Glénat, La Fondation Boon pour les Arts Graphiques Narratifs, Michel-Edouard Leclerc, MEL Publisher, Cédric Marini, Lucas Hureau, Catherine et Jean-Claude Juillard, Julien Lheritier, Philippe Mellot, Vincent Denis, Lionel Spielman, Jean-Michel Nicollet, Erick Elbaz, Christophe Vattier, Stéphane Blazun, Môssieur Picotto, Sara Cormier, Harold Peiffer, Camille Sainson, Louise Stierli, Laurent Bramardi, Laurence Mijoin-Duroche, Fausto Fasulo

Toutes les citations de cet ouvrage sont issues d'entretiens avec Philippe Druillet menés par les commissaires entre le 18 juillet et le 10 octobre 2022

9eArt+ éditions
FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE
71, rue Hergé – 16000 Angoulême
ISBN 978-2-491547-10-3
bdangouleme.com

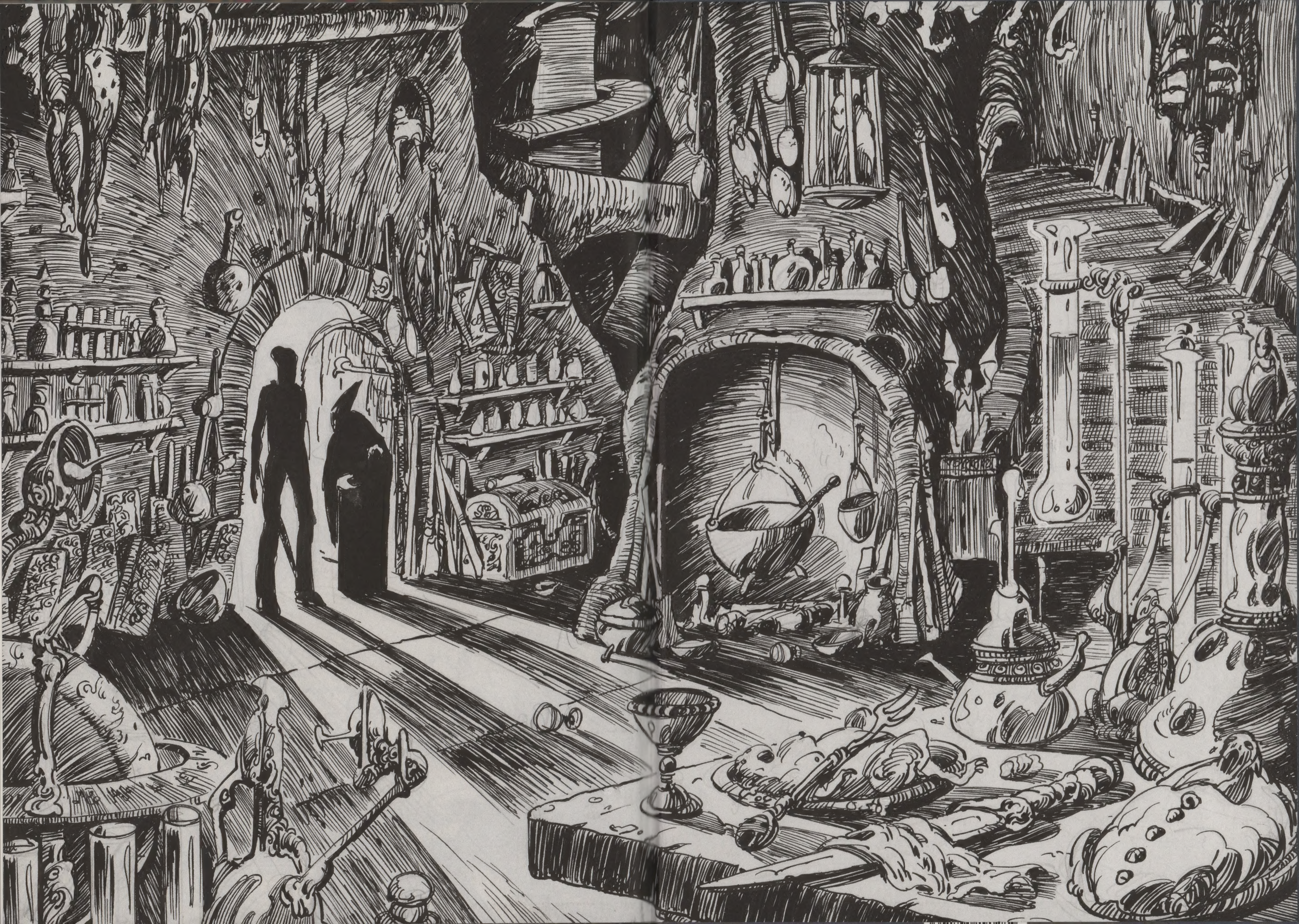
Editions Barbier
10, rue Choron
75009 Paris
ISBN 978-2-494377-01-1
galeriebarbier.com

PHOTOGRAVURE Ilabo, IGS, Roman Gigou
RELECTURE Sophie Ciaccafava
GRAPHISME Philippe Ghielmetti

© Philippe Druillet 2022, tous droits réservés
© Glénat
Photo © Patrick Swirc
Le Fauve © Lewis Trondheim / 9eArt+

Cet ouvrage a été imprimé à 1 350 exemplaires, dont 1 000 pour le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême et 350 tirages de tête pour les Editions Barbier, accompagnés, sous une couverture originale, d'un tiré à part original numéroté et signé par l'artiste

Dépôt légal : janvier 2023
Tous droits réservés
Imprimé en Italie par L.E.G.O. S.p.A.



Père de l'antihéros maudit Lone Sloane,
cofondateur de la légendaire revue *Métal Hurlant*,
briseur de codes et conteur chamanique, Philippe Druillet
fait depuis plus d'un demi-siècle trembler les cases
et les fondations de la bande dessinée à grands coups de planches chimériques
et hallucinatoires qui ont transformé à jamais la science-fiction.
L'exposition *Les 6 Voyages de Philippe Druillet*
propose au visiteur – et au lecteur du présent catalogue –
de parcourir son œuvre colossale où se déploie une inspiration unique,
fruit de la personnalité définitivement hors normes
d'un artiste majeur de l'art graphique.

GALERIE BARBIER

9e Art+ éditions

ISBN 978-2-491547-10-3